論潮

規制撤廃を目標に

業界自体が弱さを克服すべきだ

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

旧年中はご愛読、ご支援いただきまことにありがとうございました。本紙は未熟な業界紙ではございますが、業界紙としてあるべき正しい立場や内容など探し求めながら努力を重ねてまいりました。さらに本紙が皆さまがたに必要な情報を〝分かりやすく正確に〟をモットーにお届けできるよう努めていく所存でございますので、一層のご愛読、ご支援のほどよろしくお願い申し上げます。

＊　＊　＊

メリーゴーランド、ローラーコースター、大観覧車などの古典的な遊園施設が十九世紀までに欧米で発展していた。また十九世紀末には米国の大都市で、エジソン式のジュークボックスを並べた「ペニーアーケード」と呼ばれる娯楽場が出現していた。今日の遊園地、ゲーム場の原型は実に百年前に出来ていたのである。

「ペニーアーケード」には二〇年代までに、からくりを仕組んだゲーム機や、力試し機、占い機などの硬貨作動式AM機が出回ることになった。三〇年代、米国でピンボール機ブームが起こり、大戦後の復興に伴いフリッパーとして発展を遂げた。これらは「ペニーアーケード」で使われるAM機だから「アーケードゲーム機」と呼ばれた。七〇年代以降、エレメカ式に代わり、TVゲーム機が主役になるが、賭博に使われないという意味で、これらTVゲーム機がAMゲーム機を代表するに至った。

ゲーミング機

一方、賭博に使うことを目的としたゲーミング機（ギャンブルマシン）も、ルーレット式のコインマシンが十九世紀末の欧州ですでにあったが、一八九九年米国のチャールズ・フェイがスロットマシンを開発。以後メカ式からエレメカ式へと発達してきた。八〇年代にはTVスロットマシン、TVポーカーなどTVゲーム形式のゲーミング機も出現するに至った。

これらのゲーミング機は、偶然の（予測できない）結果に対し財物を賭けることを本質にしており、自動賭博機とも翻訳されている。客のスキル（技量）に関係なく、偶然の賭事に使われるものだが、日本では金品に交換されないメダルを介して使う限り、賭博とはならない（しかし危険性が大きいので、特別の注意を要する）。

AM機では戦前米国でピンボール機がペイアウト式となり、賭博ゲーム化したため禁止され、このピンボール禁止令は戦後も長く続けられた、という経緯がある。ゲーミング機との明確な区別がある一方、その区別を曖昧にして、AMゲーム機で財物の得喪を競う傾向は、リデムプションゲーム、クレーンゲームなどなくはない（ごく低額な景品であれば、おまけとして容認されているが、つい高額景品などに走るという危険性がある）。

AM機としてのTVゲーム機は、景品もなにもなく、プレイヤーがただ楽しむだけであるから、AM機の典型とも言える。一方、ゲーミング機としてのTVゲーム機はメダルにしろ、硬貨、クレジット数にしろ、それを賭けなければゲームが始まらない。従って両者はまったく異なるが、これらを同一視してゲーム場運営を規制しているのが、現行の風営法である（一方から他方へ相互に容易に改造できる、と警察庁は信じていた）。

用法上の凶器

「用法上の凶器」という言いかたがある。本来は本質的に凶器ではないが、凶器としてたまたま使われた物である。この点からすると、風営法の文章はスロットマシンに関して完全に間違っている（スロットマシンの本来の用途は言うまでもなくゲーミングである）。こうしてAMゲーム機は理由もなく、ゲーミング機とともにその運営が、日本では八五年以来規制されることになった。

家庭用TVゲーム機が今日ほど普及していなかった頃の話だから、風営法の起案当局である警察庁が理解できなくても仕方がなかったのかも知れない。しかし間違った認識に基づく、理由のない不当な規制が長年にわたって行なわれていて決してよいわけがない。間違い、過ちを率直に認め、正しい姿に戻すことがなによりも望まれるのだ。

ゲーミング機ビジネスに関して規制が必要ならば、それにふさわしい研究をした上で実際に効果を上げる方法で規制すればよい。それは行政当局が研究すべきことであるし、立法府が検討すべきことである。反対に、AM機ビジネスに関しては規制をすべて撤廃すべきである。

日本のAM業界は、優れたTVゲーム機を世界中に普及させ、人びとを楽しませるとともに科学的な好奇心を育ててきたという意味で、国際的に大きく貢献してきた。そしてこのビジネスでは、なによりも独創的な創造性が尊重されてきた。これらはいくら誇りに思ってもよいほど、大きな意義があるし、限りない可能性を持っている。

しかし、どんなものも枠にはめ規制しようとする官僚主義的な抑圧には大変もろい、という側面もある。この弱点を克服するかどうかは、業界側の力量にかかっている。

新年展望

「遊び」刺激する発想を

中山隼雄
㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）会長
株式会社 セガ・エンタープライゼス　代表取締役副会長

新年あけましておめでとうございます。

二十一世紀までいよいよあと二年となりました。時代は新しい世紀を控えて、大きな変化のうねりの中にあります。二十世紀に築き上げたものが、あるものは変化の中で陳腐化したり形骸化して衰退の道をたどっていき、あるものはまったく新しい芽を出そうとしています。

人間が生み出した科学技術は、二十世紀に大きく花を開かせました。そして、その科学技術により人々のライフ・スタイルや価値観も大きな変貌を遂げました。「遊び」の文化、エンターテイメントもさまざまな科学技術と結びつき、多様化が進展いたしました。二十世紀は、人間の歴史の中で最も多様な「遊び」が生み出された時代と言えるかも知れません。エジソンの発明に始まった映画は映像文化を生み出し、音楽は増幅・再生技術の進歩とともに大衆の中で広く共有化できるものとなりました。また、移動手段の革命は、レジャーに対する人々の考え方を大きく変えました。

二十世紀の中盤に編み出されたコンピューター技術は、人々のコミュニケーション手段、仕事の内容・種類、組織のあり方などに加えて、新たなライフ・スタイルや価値観までをも変えようとしています。そして遊びの世界においては、デジタル・エンターテイメントという広い分野の中で、われわれがやってきたことは、まだほんの一部かも知れません。現在やっている既存のビジネスの範囲が、決してすべてではないことを認識するべきだと思います。

技術革新によりメディア、エンターテイメントのボーダレス化はますます進展していくと思われます。ネットワーク社会の浸透は想像以上に人々の生活を変化させ、多様な価値観を生み出しています。加速度的に起こる時代の変化にいち早く対応し、単に技術にとらわれることなくデジタル技術とアナログ的なものをうまく組み合わせ、人間の根源的な「遊び心」を刺激する斬新なアイデアこそが、新世紀にわたって世界市場をリードしていくエンターテイメント産業に必要なことであると考えられます。

二十一世紀を前に、今、日本経済は構造的な問題を抱え、厳しい状況の中で苦しんでおり、質的転換を迫られています。アミューズメント産業においても、景気の影響による個人消費の落ち込みは、深刻な問題としてその存亡に関わってきています。しかし、この状況の中ですべての製品、サービスが低迷しているわけではありません。昨年は当業界にとっても試練の年となりましたが、一部新しい芽も出てきています。人々の潜在的な欲求を掘り起こし、既成概念にとらわれることなく市場にマッチした製品やサービスを提供していくことが、業界の発展の原動力になっていくのではないでしょうか。当業界が将来にわたってエンターテイメント市場で世界的な影響力を持っていくためには、自らを変革し続けなければなりません。

また、国内の規制緩和問題、海外市場の開拓、若者の欲求を先取りしマーケットの牽引役を果たす新しいアイデア商品の創出、労働集約型産業から脱皮しうるシステムの開発、消費者ニーズをリアルタイムにリサーチするノウハウ、システムの構築など、当業界が乗り越えていかなければならない課題は、まだまだ山積しております。われわれには、それらをひとつひとつ解決していくパイオニアとしての使命があると考えるべきなのです。

・昨年はアジアＡＭショーを上海で開催し、厳しい経済状況下にあるアジア市場においても、アミューズメントへの潜在需要は依然高いことを認識いたしました。中国政府のご理解と、関係各位のご努力にあらためてお礼申し上げます。今後も日本発のワールドワイドに通用する数少ないエンターテイメント産業として、当アミューズメント業界を国内のみならず広く海外にもアピールしていきたいと考えております。

われわれアミューズメント産業は、大きな可能性を秘めております。その本質を忘れず、広い視野に立って、二十一世紀に向かって力強く邁進していきたいと考えております。

最後に新年にあたり今後の業界の発展と皆様のご健勝を祈念いたしまして、年頭のご挨拶とさせていただきます。

新年展望

朗報を受け健全化推進

入江昭造
㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（ＡＯＵ）会長
株式会社　たつみ娯楽・代表取締役社長

新年明けましておめでとうございます。

皆様には、ご家族お揃いで輝かしい新春をお迎えのことと、心からお慶び申し上げます。

また昨年は、ＡＯＵ活動に絶大なご支援をいただき、本当にありがとうございました。厚くお礼申し上げます。

昨年は、景気の長期低迷が続く中で、一昨年に引き続き大手金融機関、大手企業の破綻が相次いで表面化するなど、日本経済にとっては、まさに先行き不透明な試練の年でありました。

このような景況は、比較的不況に強いと言われていた私どもの業界にも深刻な影響を及ぼし、加えて、八号営業に対する厳しい融資環境がこれに拍車をかけている実情でありました。

ＡＯＵでは、このような情勢に対応するため、警察庁のご支援も得て、主務官庁の中小企業庁に対しまして、

◎八号営業を中小企業金融公庫の融資対象業種に

◎八号営業を信用保証協会の保証対象業種に

の二点についての陳情を繰り返してまいりましたが、昨年十二月、関係当局のご理解とご英断によって、これが全面的に認められ、業界の多年の念願でありました融資環境の緩和がついに実現いたしました。

業界にとっては、まさに画期的な朗報でありますが、これも、関係当局は深いご理解と、会員の皆様の日頃からの健全営業を目指してのご努力の賜物と考えております。

また、昨年五月の風営適正化法一部改正によって、業界として関係当局に要請しておりました「営業時間の延長」等についての道が開けたことも、大きな朗報でありました。

しかし一方では、少年非行は依然として憂慮すべき状況にあり、国民の最も身近なレジャー施設として、安全で安心して利用できる環境をモットーに努力しているゲームセンターにおいても、気がかりな現象が見られました。

ＡＯＵでは、業界を取り巻く厳しい諸情勢に対応して、関係行政機関・団体と緊密な連携のもとに、業界のより健全化を目指し「店舗管理者研修会」を各地区で開催したのをはじめ、東北地区で「地域懇談会」を開催し、少年の健全育成・補導に携わる職域・地域・団体の方々とゲームセンターの運営、あり方などについて意見を交換し、ご提言をいただくなど、地域の方々との相互理解に努めてまいりました。

また、大阪、関東両地区での「地域懇談会」、関東地区での「青少年指導員養成講座」もそれぞれ年度内に行なわれることになっております。

ＡＯＵといたしましては、今年が業界にとって輝かしい年となることを念願しつつ、健全営業の推進と業界発展を目指しての活動を、より積極的に進めて参りたいと考えておりますので、ＡＯＵの活動に対する一層のご理解とご支援、ご協力を心からお願い申し上げます。

新年展望

リストラと研修の強化

内田　博
日本ＳＣ遊園協会（ＮＳＡ）会長
株式会社 友栄・代表取締役社長

明けましておめでとうございます。会員の皆様には、今年こその思いをこめた良い新春を迎えられたことと存じます。

思いますに、今年はいよいよ本当の世紀末を迎えるという特別の一年であります。本来ならば、これまでの私たちの産業の展開や経営の経緯を総括し、心あらたに二十一世紀への躍進を目指すという、旅立ちのような心の弾む年の初めでありたいところですが、長引く不況はそれを許しません。

昨年末、景気に「下げ止まり感」が出てきたとの政府筋の観測がありましたが、大方の識者は「下げ止まっても底を這う可能性」が強いとの見方で、とくに雇用や年金など生活不安を抱える個人消費は、今年一年はおろかまだ数年は活発化は望めないのではないでしょうか。

「夜明けが一番暗い」との期待感よりも、「夜が明けても、日は射さない」と認識していた方がよいと思います。

昨年も既存店のオペレーション売上げは前年対比マイナスを記録し、路面店よりＳＣロケはまだよいと言われながらも二桁のダウンを見た例は少なくありません。プレイ客への転嫁のできない五％の消費税負担が、分かっていたこととは言え、ますます経営の圧迫要因になってきております。当協会の会員の中から、貸し渋りの金融事情があったとは言え、協会発足以来初めて事業破綻の企業が出てきたことは、環境の厳しさを物語るものであり、誠に残念なことでありました。

当分、景気の回復が望めないとすれば、私たちは機械設備への投資や景品の購入、オペレーションなど営業部門のみならず、事務部門を含めた思い切ったリストラをさらに徹底する必要があります。

お客様の満足度を損なうことなくコストの削減をはかるにはどうすればよいか、これは今や企業の大小を問わず、すべてのオペレーターに共通する深刻な課題になっております。大手企業もそうですが、中小オペレーターはより綿密な運営、キャッシュ・フローを重視した慎重かつ等身大の経営が必要になると思います。

さて法規面の昨年の動きを振り返りますと、第一に風適法の一部緩和が挙げられます。当業界にも関連する事項では、昨年十一月から許可手続などに必要であった医師診断書や五年間の略歴書が不要になり、今年四月からは認定営業制度の新設（ただし八号営業に関しては平成十二年六月以降）や営業時間制限の一部緩和などがあります。これらは私たち業界三団体のこれまでの陳情活動の一つの成果と言えますが、当協会が念願するＳＣロケ自体の規制解除は、残念ながらまだ困難な状態にあります。

またＳＣロケが設置されるスーパー、ショッピングセンター、百貨店などの営業規制である大店法は平成十二年六月に廃止され、同時に、地域環境の悪化を防止するための大店立地法が施行されることになりました。これにより営業時間や休日などの制限はなくなり、小売流通業界の競争はますます激化することは確実とみられます。

私たちＳＣロケにとっては、とくに営業時間の延長は売上げにはほとんど貢献せず、人件費などコストアップになってきており、また複合型大規模店舗の出店競争、既存店舗の閉鎖や改装、あるいはスクラップ＆ビルドなど、ロケの足元を揺るがす激動はすでに始まっております。ＳＣロケの新規オープンにしても継続にしても、新鮮なオペレーションの企画を提案、演出し成果をあげるには、相当額の出費が要求されるようになり、企業の体力がものを言う時代になりました。

小売店舗で想定されているのは、郊外・複合型巨大ショッピングセンターと近隣型中小スーパーの二極化が言われます。これに伴い、ＳＣロケも若者からファミリー客まで各層にわたるお客様を対象にした大型ロケと、ファミリー客中心の小型ロケというように対照的な業態になると考えられます。大型ロケはあらゆるプレイに対応できる最新の機械や話題性のある設備で競い合うことになりますが、小型ロケではキディライドやファミリー向けゲームなど小学生や幼児や母親を顧客とするロケ構成になるでしょう。

近隣型スーパー内にある小型ロケの特徴は、何よりもスタッフとお客様との強い結ばれ方にあり、子どもを安心して遊ばせておけるという信頼感の存在にあると思われます。大型ロケが機械などハードの比重が大きいことに比べると、小型ロケのスタッフによる接客サービスの貢献度は大きく、なじみのお客様を増やすマグネットになり、他ロケとの差別化の役割を果たすとすれば、ロケスタッフそのものが商品と言っても過言ではありません。この厳しいご時勢を生き残るためには、それこそ思い切ったリストラと人（スタッフ）のクオリティー（質や能力）のアップがキーポイントになると確信します。

昨年夏から青少年育成国民会議による『大人が変われば子どもも変わる』のキャンペーンが始まりました。その中に『地域のおじさん、おばさん運動』がありますが、その趣旨は当協会自主規制委員会が編集する『ソーシャル・アンクル』と同じものです。遊びに来る子どもたちを、日々、スタッフたちは暖かく見守り、注意しており、そのことですでに国民会議の運動に参加しております。

ここで考えたいことは、現場スタッフたちのこれらの行為が、子どもたちの健全な成長の支えになるとともに、子どもの親や地域の人々のＳＣロケへの信頼や好意の糧となっていることです。ひいては規制解除への道を開くものだと信じております。

スタッフは商品と申しましたが、人こそ不況にも負けない商品であります。会員や同業の皆様のロケスタッフによる子どもたちとの応対の経験をはじめ、接客やイベントの工夫など情報の交換を行ない、スタッフの質や能力の向上を図りたいものと考えております。これこそ私たちオペレーターに託された重要な現状打開の手立てではないでしょうか。

昨年は共通メダルの作成など青年部会の協力がありましたが、ロケスタッフの教育、啓発にも活動してほしいと思います。またこれにつきましては、会員の皆様には格別なご支援をお寄せいただきたくお願いいたします。

景気の回復を切に願いながら、皆様のご健康とご発展を祈念いたしまして、年頭のご挨拶といたします。

新年展望

安全第一をモットーに

山田三郎
全日本遊園施設協会（ＪＡＰＥＡ）会長
泉陽興業株式会社・代表取締役社長

新年明けましておめでとうございます。

昨年は、当協会並びに遊園施設業界にご支援とご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。

本年も多大のご理解とご鞭撻をいただきますよう、併せてお願い申し上げます。

さて、わが国における数年来の経済不況はますます深刻化し、経済界は厳しい試練を強いられており、私たちレジャー業界も今までに見当らないほどの苦境に立たされています。

昨年、財団法人余暇開発センターが余暇関連産業の動向をまとめた「レジャー白書98」によりますと、「一昨年（一九九七年）の遊園地・テーマパーク市場は、前年比三・六％のマイナス成長となり、一九九三年から下降線をたどり、一九九六年には一時やや回復したものの、翌年の一九九七年から再び減少となった。さらに、バブル期に各地で建設された第三セクターによるテーマパークが閉園するなど、地域間および施設間の明暗が明らかになっており、これらテーマパークではテーマと異なる遊園施設を導入して、テーマ性と遊戯性、また集客と収益のバランスをいかに取るかを模索しているところである。このように遊園地市場は、低調な状況が続いているが、九州のテーマパークが協議会を組織して、各パーク間の周遊性を高めることにより、海外客の誘致にも努めているなど、協業化を推進している」と解説しており、多少の明るさも報じております。

私たち全日本遊園施設協会は、遊園施設が幅広い年齢層の方々に心の安らぎと憩いを与え、楽しい遊びの環境を提供する施設であるという認識に立って、安全第一をモットーとした設計・施工および維持運行管理対策に努力を払っている協会でございます。

昨年も例年通りの「遊戯施設安全管理講習会」を十一月十二日、東京のよみうりランドで開催し、遊園施設の現場関係者などを対象とした勉強会を実施いたしました。この講習会は長い歴史を有し、関係官庁のご支援のもとに毎回講習課目を変えて実施しており、関係業界からも高い評価をいただいております。

昨年は、遊園施設の人身事故が例年に比べて多く発生し、建設省から二度にわたって遊戯施設の事故の防止の徹底方についてのご指導をいただきました。

私たち全日本遊園施設協会は、遊園施設は楽しい遊びの環境を提供する業界であるとの認識から、全会員が協力して、安全確保の徹底に努力しておりますが、このような事故発生は、非常に残念なことと受けとめ、事故予防の徹底にさらなる努力を払う所存でございます。

最後になりましたが、年頭にあたり皆様のますますのご発展とご健勝をお祈り申し上げます。

ワクワク。

ZOMBIE ZONE

DEAD OR ALIVE 2

TECMO テクモ(株)／デッドオアアライブ2

POWER STONE

CAPCOM (株)カプコン／パワーストーン

絶世のエンターテイメント。「NAOMI」から、いよいよ･･･。

みんなに、ときめきを。

NAOMI™

NAOMIパートナー企業：株式会社エイティング/ライジング、株式会社カプコン、株式会社ケイブ、株式会社彩京、サミー株式会社、株式会社ジャレコ、株式会社セガ・エンタープライゼス、テクモ株式会社、株式会社トレジャー、株式会社ビスコ、ビデオシステム株式会社（以上50音順）※11/11現在

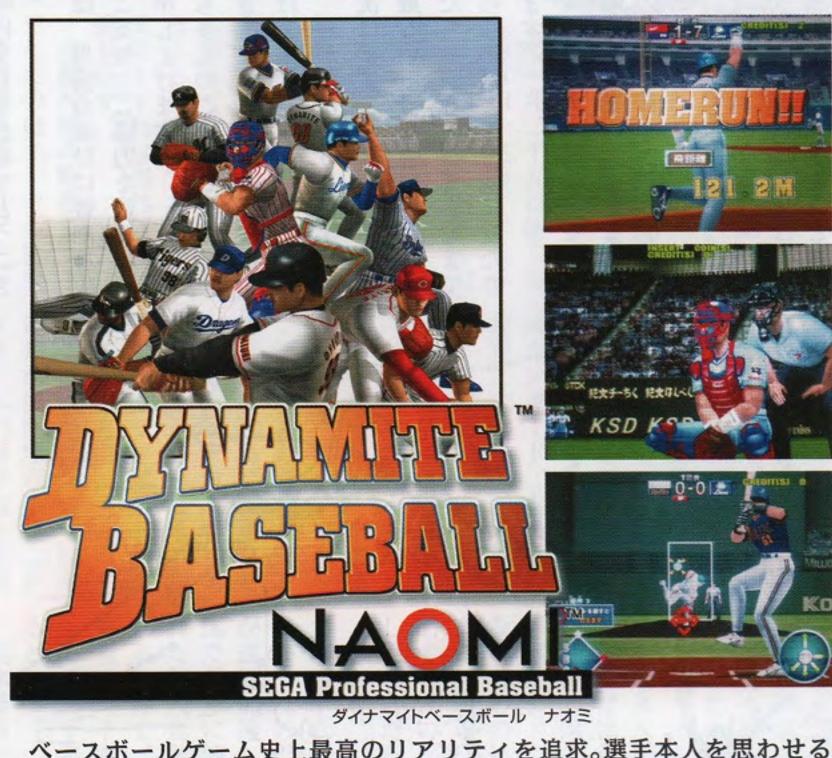
お問い合わせ先：株式会社セガ・エンタープライゼス東京都大田区糀谷2-12-14　tel.03-5737-7546

SEGA™

今年もセガが、ツイてます。

明けましておめでとうございます。皆様のお店に昨年以上のお客様と幸運を運べるよう、スタッフ一同「楽しいゲーム創り」に全力投球していきます。本年もよろしくお願い致します。

スタジアム以上の興奮を――

ダイナマイトベースボール　ナオミ

ベースボールゲーム史上最高のリアリティを追求。選手本人を思わせる細かなしぐさや、本物さながらのスタジアム。最新CGボード「NAOMI」により進化した、ダイナマイトベースボールシリーズの最新版、登場。

(社)日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム　©SEGA 1998

セガ社新作展

ナオミ基板の3ゲーム

モデル3の「マジカルトロッコ」なども

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、十一月二十五日に東京・竹芝のニューピアホールで、二十六日に大阪・豊中の関西支店で、二十七日に福岡・博多の九州支店でプライベートショーを開き、CG体感アクションゲーム「マジカルトロッコアドベンチャー」や新CG基板「NAOMI」（ナオミ）を使用したゲームなど多数披露した。

これは年末にかけて発売する予定の新作を中心に参考出品を含め二十数機種を紹介したもの。東京会場に約七百人、大阪会場に四百人、福岡会場に百五十人、計千二百五十人のオペレーターら関係者が参集した。発表された新作は次のとおり。

TVゲーム機は「ナオミ」の汎用基板タイプとして、プロ野球ゲームで十二球団の選手の顔や特徴的な動きを実写撮り込みCG画像でリアルに表現した「ダイナマイトベースボールNAOMI」（十二月末に発売予定、価格未定）、ゾンビを銃と素手で倒しながらエリアを進んでいくアクションゲーム「ゾンビゾーン」（仮称、参考出品）の二機種を披露。また完成品のみの販売として「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」（本紙前号「話題のマシン」参照）を展示した。

「モデル3」の新作は、備え付けのシーソー式レバーを上下に動かしながらトロッコを走らせていくゲームで、フットペダルを踏んでジャンプや片輪走行を駆使して障害物を避けていく二人用「マジカルトロッコアドベンチャー」（標準価格百九十八万円で十二月末に発売予定）、空中で敵ロボット兵を次々と撃破していく二人用ガンシューティングゲーム「LAマシンガンズ」（DXは標準価格二百十万円で十二月二十四日に、SDは百二十万円で二十五日に発売、本号「話題のマシン参照）、バージョンアップした「デイトナUSA2・パワーエディション」（標準価格百二十七万五千円で十二月中旬発売予定）の三機種を披露した。

プライズマシンは、コンパクトなミニクレーン機「ベビーUFO」（本号「話題のマシン」参照）、同三本爪タイプ「ポケットクレーン」（参考出品）、電源不要の「ぐるぐるっちょ」（同）を出品。

その他アーケードゲーム機は、ラップ音楽の一フレーズずつ指示どおりにリズムよくボタンを叩いていく「モグラッパー」（標準価格九十七万五千円で十二月上旬発売）、数本のネオン管の中でランプが点滅しランダムに手前に迫ってきた時ボタンを叩いていく二人用リズムアクションゲーム機「フラッシュビート」（参考出品）を展示。

メダルゲーム機は、メダルを転がしてゲームを進める多人数用「ファンタジーゾーン」（東京会場のみ展示）、TV画面によるボウリングゲームの「テクニカルボウリング」とサッカーゲーム「狙えスーパーゴール」、タカラアミューズメント製「南京玉すだれ」、英国JPM社製スロットマシン「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」など。

また「プリント倶楽部2」の「スターウォーズ」やディズニーなどの新フレームを紹介。ホープのOEMによる定置型乗物機「わんぱくサファリ」などを展示した。

セガ社新作展で。上は東京会場、下は大阪会場でのようす

ラウンドワン

東証2部に上場

21店目の「瑞穂店」開設

(株)ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）の株式が十二月八日、東京証券取引所（東証）第二部に上場された。東証が十二月一日に承認、発表していたもの。同社株式は大阪証券取引所第二部に九七年八月、すでに上場されている。

東証二部上場に際して株式の公募・売り出しはない。主幹事は日興証券。同社の中間決算などは既報のとおりで、ボウリング場とゲーム場の複合店を積極的に展開して業績を伸ばしている。

なお十二月十日には東京都西多摩郡瑞穂町に「ラウンドワン瑞穂店」（五千六百平方メートル）をオープン、二十一店目の直営店となった。ボウリング場は四十レーン、ゲーム場は約百八十台設置しており、ビリヤード十台、キッズルームもある。

セガ社プライズ展

「800」は軌道に

セガ社は十一月十三日に本社、二十五日札幌、二十六日大阪、二十七日福岡でそれぞれ「プライズ内見会」を開き、景品の新作を多数紹介した。

これは九九年四－六月発売予定の景品を中心に約八十種類を展示したもので、その予約注文を受け付けた。

発表された景品はぬいぐるみから実用品まで多種多様で、うち「UFO－800」用が十二種類、「UFOキャッチャー」用が五十五種類。また三月までの〝緊急発売商品〟として、湯川専務のぬいぐるみやTシャツ、「ドリームキャスト」をデザインしたぬいぐるみなど七種類を展示した。「UFO－800」用は三十八個入りで、「UFOキャッチャー」用は五十－八十個入りで、いずれもOP価格三万円となっている。

セガ社のプライズ展（東京会場）のようす

同社では「クレーン機『UFO－800』の出荷が三千台を越え軌道に乗ったと言える。また同機対応の大型景品の需要も急速に伸びてきているので、その内容を今後さらに充実させていく」としている。

「ネオジオポケット」が

Gデザイン受賞

家庭用に続く2回目

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は、同社ハンドヘルドTVゲーム機「ネオジオポケット」が、九八年度グッドデザイン賞を、スポーツ・レジャー部門で受賞したことを明らかにした。九三年度に家庭用「ネオジオ」で受賞したのに続く二回目。

「グッドデザイン」制度は五七年、通産省が創設したもの。(財)日本産業デザイン振興会が主催しており、九八年度は三百七十三社が受賞した。

SNK「ネオジオポケット」

特許・実用新案 出願公告・公開

（11月15日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十一月十八日＝「ゲーム用通電警報装置」、全国朝日放送(株)（東京）、2826994、8－198336。「スロットマシン」、高砂電器産業(株)（大阪）、28227180、3－185591。

十一月二十五日＝「ゲームカートリッジ」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、2827807、5－104662。「遊技機の手動操作装置」、コナミ(株)（兵庫）、2828953、8－138598。

実用新案登録（旧）

十一月二十五日＝「揺動遊戯装置」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、2585777、5－20181。「ゴルフ練習機」、(株)ナムコ（東京）、2585809、5－33915。

登録実用新案

十一月二十四日＝「スロットマシン」、山佐(株)（岡山）、30544104。「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3054270。

特許出願公開

十一月十七日＝「スロットマシンの内部当り報知装置及び内部当り報知方法」、渡部広宣（埼玉）、10－305128。「スロットマシンのゲーム回数検出装置」、ハルシステム(株)（愛知）、10－305129(請)。「回胴式遊技機」、サンウエスト商事(株)（大阪）、10－305130。「魚釣り遊戯装置」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、10－305165。「ゲーム装置及び記憶媒体」、同、10－305169(請)。「平衡滑走遊戯具」、若林敬（東京）、10－305166。「ゲーム機」、(株)ナムコ（東京）、10－305167。「ゲーム用の記憶媒体及びこれを用いたゲーム装置」、(株)ウエッブシステム（東京）、10－305170。「ビデオゲーム機、ビデオゲーム機の画像処理方法、及びコンピュータプログラムを記憶した記憶媒体」、コナミ(株)（兵庫）、10－305171(請)。同、10－305172(請)。同、10－305173(請)。

十一月二十四日＝「景品獲得ゲーム機」、(株)ナムコ（東京）、10－309374。「遊戯用鏡装置」、同、10－309380。「通信遊戯システム」、川村好正（静岡）、10－309375(請)。「携帯型通信装置及び通信装置用ゲームプログラム」、ソニー(株)（東京）、10－309376。「ネットワーク・インタフェースを提供する方法およびシステム」、IBM社（米国）、10－309377。「ゲームカートリッジ」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、10－309378。「走行遊戯具」、斉藤一夫（群馬）、10－309379。「移動体用遊戯装置」、田中誉将（神奈川）、10－309381。

SNK展

アタリ2ゲームを紹介

「餓狼伝説64」は2月発売予定に

(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は、十二月八日に本社、九日に東京支店でプライベートショーを開き、CG格闘ゲーム「餓狼伝説ワイルドアンビション」などを発表した。

同ショーは「98－99ウインター新製品発表会」として開かれ、年末から春にかけて発売予定の新製品を紹介したもの。大阪会場に約二百三十人、東京会場に五百四十人、計七百七十人のオペレーターら関係業者が参集した。

発表された新作のうちメインとなった「餓狼伝説ワイルドアンビション」は「餓狼」シリーズの新作で、「ハイパーネオジオ64」を使用し大幅グレードアップしたもの。個性的なキャラクター十人から選択し対戦する。キャラのアクションがスピーディーで、操作レスポンスも向上した。二月ごろ発売予定で価格未定。

TVゲーム機はこのほか、四人まで同時協力プレイが可能なCG冒険アクションゲームの米国アタリゲームズ社製「ガントレット・レジェンド」を展示。五十インチプロジェクター方式がOP価格九十八万円（本号「話題のマシン」参照）、二十九インチアップライト型はOP価格六十八万円で発売日未定。またエイリアンを次々と撃破していく二人用CGガンゲーム機の同「エリア51・サイト4」も展示。これはアップライト型で四十二インチ型がOP価格七十八万円、二十八インチ型五十八万円で、いずれも一月発売予定。以上二機種とも国内ではSNKから発売される（独占販売ではない）。

基板タイプとして、米国ミッドウェーゲームズ社製のCGアメリカンフットボールゲーム「NFLブリッツ99」も参考出品した。

プライズマシンとして、障害物を避けながら汽車を走行させていく(株)インタージオ製「電車でGO！トレトレトレイン」（タイトルはタイトーからの許諾）を出品。（本号「話題のマシン」参照）。

また同「トップボンバー」と「ネオミニ」の各ブラックライト仕様およびその景品を紹介。

このほか「ネオプリ」の年末年始用など新フレームを紹介した。

写真はSNK展で、上は大阪会場、下は東京会場のようす

船井ヒューコム

Dスタジオ披露

AM業界に本格参入進める

船井電機グループの船井ヒューコム(株)（本社東京、船井哲良社長）は十一月二十八－二十九日、大阪・難波の光明ホールで、十二月一－二日に東京・銀座の畜産会館でプライベートショーを開き、AM自販機「ダイナミック・スタジオ」を発表した。

同社は船井電機(株)のAM機器販売部門の子会社として九六年十月設立、シールプリント機にインターネットによるオーディションシステムを加えた「放課後倶楽部」シリーズの販売、レンタルを行なっていたが、今回の新作から本格的にAM業界に参入することを明らかにした。

「Dスタジオ」は全身を撮影し大型シールにプリントするもので、髪をなびかせるエアーの吹き出し、顔部分に光を当てるピンスポットライトなど、従来のシール機にはなかった演出効果の機能を搭載しているのが大きな特徴（本紙前号「話題のマシン」参照）。同社では初年度千台の出荷を見込んでいる。

なお同社は続いて、九九年春にTVレーシングゲーム機や占い機、秋に体感タイプのTVシミュレーションゲーム機を発表する予定とのことで、今後AM自販機だけでなくAM機のいろいろなジャンルの製品を開発、販売しAM業界での地位を築いていくとしている。

船井ヒューコム新作展（大阪）で、下は同社の（左から）長谷氏、土田氏、伊藤節夫部長、荻原伸介課長、高畑道弘課長

シグマ展で真鍋氏

厳しい評価語る

製品はメダルゲームに特化

(株)シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）が十一月十八日、東京・永田町のキャピトル東急ホテルでプライベートショーを開催、メダルゲーム機の新作を紹介した。約百九十人が集まった。

展示会の前に真鍋社長の挨拶、開発部による説明があった。真鍋社長は「株式の店頭公開前一ヵ月間、証券会社などを訪問し痛切に感じたのは、経済界からAM業界が非常に厳しく見られているということだ。予想・公約どおりに業績が上がらず、浮沈が激しいということから不信感を持たれている。この仕事を始めて三十余年。空きスペースに機械を設置することから始めたが、事業として伸ばすには何が必要かと考え、行き着いたのがメダルゲームシステムで、アーケードゲームとバランスをとりながら安定した経営ができると考え進めてきた。しかしメダルゲームも、TVゲームを中心とするアーケードゲームも制度疲労的なところがある。産業として伸びていくには、制度疲労に負けず、さらに先へと進むことと思う。知恵を出し合い、厳しい評価に耐えられる業界にしていきたい」と述べた。

またプライベートショー前に記者懇談会があり、福田治夫常務が、「メダルゲーム機以外のゲーム機も開発したことがあるが、シグマがノウハウを生かしていくにはメダルゲーム機が一番いい。将来もこの分野に特化する。ロケでメダルゲーム機の占める割合いは当社で五〇％、業界大手で二五－三〇％。メダルゲーム機は初期投資がかさむが、追加投資が少なくて済むという利点があり、年を追って利益率が向上する。シグマのメダルゲーム機は海外のカジノ市場でも通用するソフトウェアの裏付けがあり、これが他社と異なる点だ」と述べている。

展示されたのは、多人数用でメカルーレットの「ルーレットキング」（八人用OP価格千二百八十万円で二月下旬発売予定、十人用もある）、十人用ビンゴゲームで演出効果のある「ビンゴトルネード」（OP価格九百八十万円で三月上旬発売予定）、フィーチャーのルーレットに〝埋蔵金発掘〟エリアなどを追加した「ぶちまけ権造・バージョン2」（六人用はOP価格五百三十万円で二月上旬、三人用は二百七十万円で三月上旬発売予定）を披露。

一人用はメカリール式スロットマシン「ワイルドパトリオット」、「チェリーズRワイルド」、「ジャズ・ド」、「スモーキンセブン」の四機種。いずれもOP価格五十八万円で十二月上旬発売。

シグマ新作展で、右上は挨拶する真鍋勝紀社長、左は福田治夫常務、下は展示会場

遊園施設、ゲーム機の

タスコ和議申請

負債92億円、営業継続

民間の信用調査機関調べによると、タスコ(株)（本社大阪市淀川区木川西、上原義和社長）が十一月三十日、大阪地裁に和議開始を申請した。負債九十二億九千四百万円。営業継続中。

三七年（昭和十二年）に帆布メーカー、武シート商会として東京都文京区で創業。六七年二月に(株)武シート駒込として法人成りし、七四年一月現社名に変更したもの。七二年に遊園施設「ファファ」を開発してAM業界に参入、社名変更に伴い本格化した。遊園施設、アーケードゲーム機のメーカーで、遊園施設、ゲーム場のオペレーターでもある。

七一年に大阪支社、八三年に福岡営業所を開設。七二年開設した葛飾の東京工場は東京サービスセンターとなり、八六－九〇年に埼玉の八潮工場、鳥取の米子第一工場、第二工場を開設した。ロケーションはSCロケなど八十ヵ所以上ある。

設備資金の大半は銀行からの借入れだったので、深刻な景気後退に伴い資金調達が困難になった。売上高は九七年六月期が七十三億三千六百万円、九八年六月期が六十四億三千五百万円と減少している。

和議手続きのため今年十一月、東京都文京区本社から大阪に本社を移転したが、手続きが終わればまた東京に本社を戻す予定。

「電車でGO！」の

ミステリー列車走らせ

ファン百人を招待するイベント

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は十一月二十二日、ファン感謝イベント「ミステリートレイン・電車でGO（号）！スペシャルツアー」を実施。ハガキクイズで応募した七千人の中から五十組百人が招待され、品川駅からイベント列車の旅を楽しんだ。

ツアーの案内役は鉄道マニアのタレント、立川真司と電車ガールズ。特別列車の車内には「PS」用「電車でGO！2」も設けられ、昼食時には特製弁当「電車でGO！弁当」まで用意された。

特別列車は品川駅を出発後、貨物線を利用して横浜みなとみらい付近などを通過し、新鶴見まで戻って、一路大宮へ。ここでJR東日本大宮工場を見学、製造のようすなど見た後、千葉方面へ向い、津田沼でバックし、お茶の水、新宿を経て品川駅に、約十時間かけて戻った。いずれも通常体験できない特別ルートとなっている。

特別列車の車内では、特製グッズの当たる抽選会や、「電車でGO！」開発者を交じえた座談会なども催された。タイトーでは「電車でGO！」ファンに感謝するとともに、鉄道の楽しさを知ってもらうことを目的に企画したが、予想以上に楽しい鉄道の旅になったとしている。

業務用「電車でGO！」は、「2高速編」と合わせ約四千台出荷した。家庭用では「電車でGO！」が九十九万枚売れており、「2」が九九年三月（当初予定は九八年十二月）に出荷される。

「ミステリートレイン」参加者ら（上）と、大宮工場での説明会

プレイヤーが

ゲーム場を経営

翔泳社からPS用ゲーム

儲かるゲーム場経営をめざすゲームソフト「できる！ゲームセンター」が一月十四日、「PS」用として発売されることになった。㈱翔泳社（本社東京、速水浩社長）が発売するもので、価格五千八百円。

「できる！ゲームセンター」で、プレイヤーは店長となって千三百種もある業務用TVゲームをうまく仕入れ、配置していくことで客を集め、収益を上げていく。TVゲーム二十年間の歴史をシナリオ化した「シナリオモード」と、店長として七八－九八年の二十年間運営していく「経営モード」のふたつある。

人件費や電気代の支払いをこなしながら、ゲーム機、両替機、ゴミ箱などを配置、客を満足させながら稼いでいく。毎月の経営状況など見ながら、倒産させず人気店にすれば成功というもの。

「できる！ゲームセンター」画面

ジャレコ、新作展で

「VJ」披露

映像とリズム組み合わせ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十二月八－九日、本社でプライズベースショーを開き、音楽系TVゲーム機「VJ」を披露した。業者ら約二百人が集まった。

「VJ」はリズムアクションゲームに映像操作を組み合わせたもので、音楽と同時に映像を操作することにより、リズムに合わせ次々と映像を切り換えたり、変化をつけていくところが特徴となっている。キャビネットは独特の二人用アップライト型で、TVモニターが中央とその上部に三個の計四個が設置され、幅百四十三㌢、奥行約百㌢、高さ二百五㌢と大型。OP価格百二十八万円の予定で一月中旬発売となる（本号「話題のマシン」参照）。

このほかボックス内に転がった二個のサイコロにより丁か半かを当てるプライズマシン「丁半」、AM自販機「なんでもシール委員会」の新フレーム「CMコレクション」バージョンを紹介した。

ジャレコ新作展で、注目された音楽系TVゲーム機「VJ」

セガ社、北九州で

「アリーナ中間」

札幌には「クラグセガ」

セガ社は十一月二十日、北九州で最大の直営店「セガアリーナ中間」（約二千五十平方㍍）をオープンした。ダイエー／バンドール中間店に併設されるショッパーズモール専門店街（福岡県中間市上蓮花寺）内にあり、風営「八号営業」店。「パワースレッド」など四つのアトラクションと、「ドリーミングTV」など四つのファンタラクション、そしてTVゲーム機など約二百台を設置して、午前〇時まで営業。七億円投資しており、初年度六億円の収入を見込んでいる。

セガ社はまた十一月十六日、北海道で「クラブセガ札幌」（約八百六十平方㍍）をオープンした。繁華街すすきのの中にあり、ビルの一－二階を使用。二階は風営「八号営業」で午前〇時まで。一階は午前五時まで営業。メダルゲーム機六十五台を含む百四十台を設置。「ゲームバトル」などのイベントを催しての開店になった。

「セガアリーナ中間」の店内のようす

SNK

直営店でアトラクションも

SNKは直営複合施設「ネオジオワールド」（茨城県土浦市）で、ハンドヘルドTVゲーム機「ネオジオポケット」を使うアトラクション「名探偵ワトソン・爆弾魔レオパードの挑戦」を導入すると十二月十一日に発表した。

これは館内回遊型謎解きアトラクションで、三十分以内に五種類のミニゲームを行ない、爆弾解体のヒントを集め、爆弾を解体するというもの。「ネオジオポケット」は入場の際に貸し出される。利用料五百円。

これは十二月十九日から九九年四月十一日までの期間限定のアトラクションとなっている。

SCE

ポケットステーション延期

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントは十二月九日、「プレイステーション」用の超小型PDA「ポケットステーション」の発売を、十二月二十三日から九九年一月二十三日へ一ヵ月延期すると発表した。

当初予定では月産百万台を出荷することになっていたが、生産上の都合で出荷予定台数を確保できなくなったため。

「ポケットステーション」は、「プレイステーション」に差し込みソフトウェアなどダウンロードした上で、持ち運んで楽しめる小さなモノクロ液晶ゲーム盤で、発売前から話題を集めている。

ニコグラフ98

ナムコがCGセミナー

モーションキャプチャーの実演など

CGとデジタルコンテンツの総合展「コンテンツクリエーション＋ニコグラフ98」が、㈶マルチメディアコンテンツ振興協会などの主催により十一月二十五－二十七日、千葉の幕張メッセで開催され、AM業界からナムコとヒューマンが出展した。

この催しは八一年から開催された「ニコグラフ」がその後「マルチメディア」展との同時開催となり、前回はこれにクリエーター向け「デジタルコンテンツ」展を加え「デジタルメディアワールド」として行なわれた。今回は、コンテンツ供給の需要性とデジタル化の進展に対応するため、CGとコンテンツを中心に一層専門的な展示会として再構成され、百八十三社が出展した。

ナムコは「鉄拳3」の開発に使った磁気式モーションキャプチャーの実演、モーションデータ圧縮解凍技術やCGハードウェア技術についてのミニセミナーを開くとともに、業務用CGゲーム機「レースオン！」の展示、CG制作ツール体験コーナーの設置、また米国「シーグラフ98」で同時入選した二作品の展示などを行なった。

ヒューマンは、前回に続きMSダイレクト3D対応のオーサリングソフト「デジタルロケ」を紹介した。このほかタカラがデジタルメディアラボとの共同開発による複数体のデータを同時にサンプリングできるモーションキャプチャーシステム「センシア」を実演。スクウェアは家庭用TVゲームソフト「ファイナルファンタジーⅧ」などの未公開映像を上映した。

会場では各種のモーションキャプチャーやVRシステムが多数展示されたほか、腕時計タイプの携帯電話や身に付けられるパソコンなどを紹介した「ウェアラブルコンピューター」展示コーナーも設けられた。会期中約四万人が来場した。

ニコグラフ98で、上はナムコのミニセミナー、下はヒューマの小間

自販機フェア98

AM自販機含め

硬貨処理で旭精工など

自動販売機とその関連製品の総合展示会「自販機フェア98」（日本自動販売機工業会主催）が十一月十七－二十日、東京・有明の東京ビッグサイトで開かれ、旭精工やマリンゲームなどAM業界関係業者も出展した。

同フェアは二年に一回この時期に開かれ、二十七回目となる今回は七十五社（前回七十四社）が計三百四十四小間（同三百十三小間）に出展、前回より規模を少し広げた。「自販機文化を考える」をテーマに入場無料で行ない、四日間の延べ来場者数は五万八千六百九十五人で前回を一三％上回った。

AM業界関連の展示内容は、旭精工と日本コンラックスが各種硬貨メカやカード払い出し装置を、マリンゲームが両替機などを出品した。

またAM自販機として、オカセイが名前など文字を神社のお札風のシールにプリントする「ななくラブEX・千社札バージョン」を紹介。グローリー商事は両替機などとともに、同社が硬貨メカとキャビネット部分を担当する日本コダック製写真シール機「プリントステーション」を披露。同機はデジカメのメモリーカードのほかフォトCDやJPEGのFDなどのデータも入力できるもの。

またシンコーデバイスは名刺カードと写真シールを作成できる「プリランメイト」を出品した。

このほか池本車体工業がポップコーンと綿菓子の自販機を、ツカサ電工がギヤモーターを、フジ医療器がナムコ直営店に設置しているマッサージ器などを紹介した。

なお同フェアでは、自販機のフロン対策や廃棄処理など社会的問題への対応と将来の高機能化のあり方について、出展社による特設の共同提案コーナーを初めて設置した。

その中でICカードを指定個所に近づけるだけで商品が払い出されるという非接触型ICカード対応の試作機などが紹介された。

自販機フェア98で、上は旭精工の小間、下は「プリントステーション」

「トーキングエイド」

音声抑揚を加え

全面的にモデルチェンジ

ナムコは、会話や筆談が困難な脳性麻痺者のための携帯型意思伝達装置「トーキングエイド」を大幅にモデルチェンジ、十二月九日に出荷した。厚生省の「日常生活用具等」に該当しており、必要な人には福祉事務所などを通じて給付される。

「トーキングエイド」は、五十音文字盤とスピーカーなどで構成される「音声の出る文字盤」で、会話や筆談ができないがボタンを押せる人のための携帯型コミュニケーションツールとして、八五年十二月に初めて出荷された。

その後も利用者の意見や要望を採り入れ、八八年三月に「α」、九四年五月に「αⅡ」としてバージョンアップ。これまで約一万五千台を出荷したことから、福祉機器業界で「トーキングエイドのナムコ」として知られるに至っている。

モデルチェンジした「トーキングエイド」はこれまでのノウハウを継承した上、新たに音声抑揚機能を追加、文字表示の液晶部を一八〇度反転できるようにし、パソコンでの入力キーボードとしても使えるようにした。またデザインも一新、使いやすくした。価格十四万八千円。

同社はまたキーボード操作の困難な重度身体障害者向けの意思伝達装置「パソパルマルチ」を十一月末に発売した。ひとつのセンサ（スイッチ）操作で文章を作成したり、音声で読み上げるようにするもので、九六年六月に出荷したウィンドウズ引用「パソパルマルチ」を大幅にグレードアップしたもので、ウィンドウズ95に対応している。

ナムコ「トーキングエイド」

コナミ、OVAで

映像制作事業に

第1弾は「ときメモ」で

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十一月二十七日、ゲームソフト「ときめきメモリアル」に基づくオリジナルビデオアニメ（OVA）を制作、映像コンテンツビジネスに参入することを決めた、と発表した。第一弾は九九年春にも出荷される。

同社はゲームソフトに基づくキャラクターグッズ、音楽CD、出版などを「クリエイティブ・プロダクツ」（CP）事業として進めているが、これをさらに拡大することになったもの。ゲームソフト「ときめきメモリアル」を基に、OVAを制作することで、ビデオ、LD、DVD、そして映画館での上映へと拡げることになる。

第一弾「ときめきメモリアル」（仮称）は、ビデオ全二巻、LDで同時発売になる予定。これはシリーズ化される。また「メタルギアソリッド」、「幻想水滸伝」などに基づくOVAも検討されている。

融資対象に

8号営業加える

警察庁が口頭で連絡

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は、十二月一日から八号営業者が中小企業金融公庫の融資対象となったことを、同日付文書で会員各協会へ知らせた。

これまで風俗営業の「八号営業」（ゲームセンター等）経営者は金融公庫の融資対象から除外されていたが、入江会長らが十月二十三日、中小企業庁および信用保証協会へ陳情。中小企業庁は警察庁を通じてAM業界を調査していた。その結果、融資対象とすることになったとして、警察庁を通じてこのほどAOUに口頭で連絡してきたもの。

AOU会員への通知は「八号営業に関する融資環境の緩和について」と題する文書で、「警察庁を通じて中小企業庁から十二月一日以降、八号営業を中小企業金融公庫の融資対象業種として取り扱う、八号営業を信用保証協会の保証対象業種に加える旨の連絡がありました」としている。AOUと中小企業庁では、これ以上詳しい内容については公表できないとのこと。

お知らせ

本号は1月1・15日合併号です

お役に立つ記事をお届けしている本紙ですが、このたび年末年始の印刷休みのため1月は合併号といたしましたので、ご承知おき下さい（次号は1月14日発行予定です）。なおご購読号数の変更はありません。

JAMMAなど共催第3回アジアAMショー

一般向けイベントで

「これでアジアを一巡した」と関係者の声

JAMMAと中国のファーファン国際文化発展公司の共催で「アジアAMショー98」が十二月四～六日、上海市の上海展覧中心で開催された。

JAMMAが開く海外AMショーとして三回目となるもので、第一回は九六年に香港でJETROとの共催、第二回はシンガポールで単独主催により行なわれた。展示規模は第一回が二十八社二百二小間、第二回が二十四社百七十六小間、そして今回は十九社百六十八小間と回を追うごとに縮小してきている。

今回の入場者数は初日四千人、二日目七千百人、三日目八千四百人で計一万九千五百人（第一回約一万人、二回一万六千人）と増えたが、これは一般入場者の増加によるもので、業者は第一回約二千三百人、二回七百人、今回は集計中だがさらに減少したもようだ。なお過去二回は入場無料だったが、今回は無料と有料（五元＝約七十円）の入場券を合計三万枚作成し、うち中国側が有料分を中心に二万五千枚を担当、残りを出展社が取引先などへ配布した。

このショーは国際交流と東南アジアでのAM市場の掘り起こしが主な目的とされているが、ビジネスショーか一般向けイベントかのコンセプトが明確でないまま開かれ、とくに今回は完全な一般向けイベントとなった。

出展社の多くは前回までは商談も少しはあったようだが、今回は「商売抜きでJAMMAの活動に協力した」としている。なお前回出展した部品関係業者は、「一般向けなら出展する意味がない」として今回は出展しなかった。主催者側の一部には、「このショーはこれでアジアを一周したとも言えるので今回を最後とし、この次に実施するとすれば別の形を考えたほうがよいのではないか」との意見もある。

今回は出展社十九社中JAMMA役員会社は十社、また会場に来た役員は十九名中十名だった。

中国のゲーム場はほとんどが小規模で、とくに商店の軒先に一台設置したシングルロケが中心となっている。上海市では約六百店あるとされており、ほとんどは百貨店や他業種の店内にテナントとして入っている。大規模店はナムコとセガ社が合弁で展開しているロケのみで、このほかは規模が小さい。上海の一般住宅は公道で区画されたブロックの中にあり、ブロック内の数本の路地にある小さな店にもゲーム機が設置されている。中国では著作権法はあるが侵害行為に対する処罰規定がない不完全なものであるため、無断コピー品が横行している。無数にあるとされるシングルロケの多くはコピー品を設置しているものと見られ、シングルロケ運営者の半数は設置ゲーム機のメーカーも知らないというのが実情だそうだ。

中国でのゲーム料金は一般的に一ゲーム二元（約二十八円）で、大規模店では機種により一～五元で分けている。プレイは硬貨メカの関係で、すべてトークンに替えて投入する方式となっている。

運営機種は賭博機、卑猥や暴力表現のあるものなどは禁止されており、日本のメダルゲーム機は展示会にも出品できない。

上の写真は開会式で真っ赤な細長い布を切ってテープカット、下は懇親会でJAMMA役員と中国側要人が並び紹介された。左円内は中山隼雄会長

上の写真は展示会場の入口外観、屋外での開会式に集まった人々。下は独特の形状の会場内で1階のメインフロアと両側の2階に細長いフロアの小間が設けられた

曽暁田ファーファン社総経理

辻本憲三副会長

中村雅哉名誉会長

懇親会にて（左から）セガ・ファーファン社の久原実社長、セガ社の永井明専務執行役員、日本システムの村上栄司社長、セガ社の鈴木久司副社長、森啓二部長、北日本通信工業の松川稔社長

ショー会場で（左から）SNKの小林達也課長、宮島博部長

ショー会場で（左から）米国レーザートロン社のロン・カーララ副社長、AAMAのロバート・フェイ専務

ショー会場で（左から）カプコンの吉田昌稔本部長、平尾一氏部長、笹谷実氏

主催者側もこのことを出展社に知らせていたが、どういうわけか北日本通信工業がメダルゲーム機を持ち込み事前に撤去された。またカプコンが香港の業者を通じ搬入した台湾の国旗を表示するTVゲーム機も、中国側が検査で指摘し撤去された。

開会式

初日に会場前の屋外で開会式があり、上海市国際発展公司の熊振華副総経理の司会で進められた。

ファーハン社の曽暁田総経理は、「このショーは中国AM業界にとって良い勉強となるチャンスだ。これを通じて両国AM業界の交流を深め、共同発展への推進に貢献したい」と挨拶した。

JAMMAの中山隼雄会長は、「アジアの経済環境は金融情勢の不安により厳しい状況だが、余暇ビジネスへの需要は今後も高まっていく。アジアのAM産業は大きなポテンシャルを持った市場として注目され、日本企業の進出により発展が促されている。AM産業は複合商業施設の開発など経済活性化への原動力のひとつとして、一層重要な役割を果たしていくと確信する。当業界を通じての交流は経済的効果だけでなく、遊びを仲介とした文化交流という一面もあり、真の国際化への第一歩と言える」と述べた。

在上海日本国領事館の橋本逸男総領事は、「中国の第三次産業は日本に比べ発展の余地が大きく、とくに娯楽産業はこれからというところだ。この展示会は中国市場を把握し将来の予測を立てる重要な機会となるもの」と語った。

中国国際貿易促進委員会の楊志華室長は、「中国の改革、解放の先端にある上海は、近代化した大都市作りを進めるとともに、娯楽産業による新たな経済成長を促し良好なエンタテインメント環境を整備しつつあるため、健全なAM産業を育てていく必要に迫られている」と挨拶した。

以上四氏にJAMMAの中村雅哉名誉会長、辻本憲三副会長らを加えてテープカットが、楽団の演奏とともに行なわれた。

懇親会

初日夜、新錦江飯店で懇親パーティーが小形武徳ショー実行委員長の司会で開かれ、三百人が参加した。

JAMMA国際部会長でもある辻本副会長が、「アジア経済が不透明な状況の中、次々と新しいプロジェクトを進め中国経済のダイナミズムが感じられる上海でショーを開催したことは意義深い。日本のAM産業は、高度成長期に余暇活動の高まりとともに拡大してきた。上海もこれから成長期に入り、人々が余暇活動に目を向け精神的な豊かさを求めるものと思われる。この展示会を契機に、中国文化との融合による新たなAM産業の扉が開かれることを祈る」と挨拶した。

ファーハン社の曽総経理は、「今回のAMショーでの中日交流を通じて、両国の電子娯楽分野での提携事業がさらに推し進められるものと期待するとともに、中国のAM産業が新しい発展段階に移ったと思う」と語った。

JAMMAの中村名誉会長は、「中国が二十一世紀に向けて真に豊かな創造性あふれる社会を実現していくためには、今後余暇時間の充実などが課題になると思われる。それは私たちが提供するアミューズメントというものが、社会に広く認識されるようになることがその目的を果たすことになる。中国にAMビジネスがしっかりと根付き、AM産業が大きく発展していくことを期待する」と述べ、乾杯の音頭をとった。

この後JAMMA役員と中国側（北京文化部、上海市文化局ほか展示会関係者ら）要人は別室で会食し、このほかは立食パーティーとなった。なおJAMMA側と中国側は初日に昼食会も開いている。最後にJAMMAの金沢義秋副会長が三本締めを行なった。

展示内容

出品機はほとんどがAMショーに出品されたものだが、それ以前の従来機も展示された。来場者は若者を中心に家族連れも目立ち、親子でTVゲームを楽しむなどゲームへの関心が高いことを示した。またAM自販機とプライズマシンに長い列を作り、カタログをもらうための長蛇の列も出来た。

同ショーで初めて披露されたのは、SNK「ハイパーネオジオ64」によるCG格闘ゲーム「フェイタルフューリー（餓狼伝説）ワイルドアンビション」のみだった。同社はハンドヘルドTVゲーム機「ネオジオポケット」も展示した（ショーに合わせ上海で記者発表会も開いた＝次号で詳報）。このほか主な出品機は次のとおり。

セガ社は「ハウス・オブ・ザ・デッド2」、ナムコは「クールガンマン」やアリカ「ファイティングレイヤー」、タイトーは「カオスヒート」、カプコンは「ストリートファイターZERO3」、テクモはサイ・メイト「闘龍伝説エランドール」やギャップス「フレイムガンナー」、ビスコは「アレック64」の「スターソルジャー・バニシングアース」などを展示した。

またアトラス、ジャレコ、サミー、北日本通信工業などがAM自販機を、バンプレストがプライズ機を、ホープが定置型乗物機を出品した。米国AAMAはレーザートロンやスキーボール社など十社の製品を紹介。K&Uは中古機、米国L&W社はプリンター、香港の二社は代理店として日本製品を出品した。

上の写真はカプコンの小間で、左側はカタログをもらうための長蛇の列、下はナムコの小間にて「クールガンマン」に人気が集まった

上の写真は入口部分にあるSNKの2ヵ所の小間（同社小間はこのほか4ヵ所ある）、下はセガ社の小間で一連の体感ゲーム機に人気

左の写真はタイトーの小間にて家族連れでゲームを楽しんでいるようす。下はホープとアトラスの小間で、アトラスのシール機には長い行列が出来た

上の写真はプライズ機やシール機などを出品したジャレコの小間、下はテクモの小間で「フレイムガンナー」などの展示

二階の細長いフロアに展示したセガ社（左）とナムコの小間のようす

懇親会にて（左から）ナムコの林譲治課長、韓国プロマックス社のジョン・リー社長、ガゼルの近藤力氏、日本システムの村上栄司社長

GAUNTLET LEGENDS
ターボボタン+攻撃ボタンで
必殺技が炸裂!
レベルアップするたびに
破壊力が増大するぞ!
アクションRPGの元祖、
あの「ガントレット」が
最新の3Dグラフィックに
なって登場!
個性豊かな4人のキャラクターが異世界で繰り広げる大活劇!
出現する敵は50種類以上!どんどん敵を倒すことでキャラクターの能力がレベルアップしていきます。
繰り返し遊んで楽しいアクションRPG大作「ガントレット」が日本のアーケードシーンに旋風を巻き起こします!
まだ、誰も見たことのない世界へ!
ガントレット レジェンド
©1998 Atari Games Corporation. All rights reserved. Gauntlet is a registered trademark of Atari Games Corporation.
ATARI GAMES

恐怖は銃でふりはらえ!!
AREA 51 Site 4
エリア51 サイト4
ガンシューティングゲーム
ATARI GAMES
新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ
NEO プライズ シリーズ
あの「電車でGO!」が
楽しいプライズマシンになって登場!!
「電車でGO!」と同様に、
幅広い年齢層のプレイヤーが
楽しめるシンプルなゲームです。
新登場!
行って、進んで、進んで行って!
電車でGO! トレトレトレイン
●3種類の景品それぞれの払い出し率が調整できます。
値段の異なる景品を使う場合、インカムの偏りを軽減します。
●景品の払い出し状況に応じて、ゲームの難易度が自動的に変化します。
サイズ W850×D900×H1720 m/m 重量 130Kg ※仕様外観等は変更する場合があります。
「電車でGO!」は(株)タイトーの商標です。 製造元 株式会社 インタージオ 販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

欧州のナムコステーション
ほぼ同時に2ヵ所開設
マンチェスター郊外とロンドン郊外に

ナムコの欧州オペレーション子会社、ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社（NOEL、本社ロンドン、マイク・ネビン社長）は、英国に複合娯楽施設「ナムコステーション」を二ヵ所、ほぼ同時期にオープン。ロンドン市内に九七年八月開設した「カウンティホール店」を含め、三店に増やした。

新設の「ナムコステーション」は、マンチェスター近郊の「トラフォードセンター店」（営業面積二千八百平方メートル）と、ロンドン北西部の「ルートン店」（二千六百四十平方メートル）。これらは「カウンティホール店」（三千二百平方メートル）とほぼ同じ内容で構成されている。

「トラフォード店」は大規模ショッピングモール内にあり、TVゲーム機など百五十台のあるFEC、十八レーンあるボウリング場、八台のビリヤード台があるプールバー、ダッジェムカーコーナー、そしてAWP機のある射幸遊技場で構成される。

一階正面入口のフードコートに隣接。射幸遊技場のみ未成年の客は入場できない。年中無休で午前〇時まで営業。四百万ポンド投資しており、年間三百万ポンドの売り上げを見込んでいる。

「トラフォード店」は九月二十八日からソフトオープンし、一ヵ月間で三十八万ポンドの売り上げを示した。正式には十月二十七日オープン。

「ルートン店」は大型ショッピングモール「ギャラクシーセンター」の二階に設けられ、十一月四日オープンした。このモールにはシネマコンプレックス（十一スクリーン）とビンゴセンターなどもある。

「ルートン店」は、六十六台あるAMゲーム場と十六レーンのボウリング場、六台あるプールテーブル、そしてAWP機四十四台のある射幸遊技場などで構成。年中無休で午前〇時まで営業する。二百五十万ポンド投資しており、年間二百万ポンドの売り上げを見込んでいる。

ナムコではさらにスペインで九八年十二月、「ナムコステーション・マハダホンダ店」をオープンする。なお同社はこれまでリデムプションゲームとTVゲーム機を中心とする「ナムコワンダーパーク」を、欧州で五店運営しているが、「ナムコステーション」開設に力を入れていく考えだ。

写真はトラフォード店のオープニングと入口のようす

ローゼンツバイク氏
ノバ社社長退任
ドイツ－IMAは22ヵ月ぶり

ローゼンツバイク氏

二十二ヵ月ぶりに開かれたドイツの遊技機展、IMA98（十一月十八－二十一日、フランクフルト）は、前回（九七年一月）より少しだけ規模を増した。このショーを機に、ノバ社のハンス・ローゼンツバイク社長が引退を発表、十二月末に正式退社することになった。

IMA98は、会場の都合と他の国際展との兼ね合いから、これまで一月下旬開催だったのを十一月開催に切り替えた。今回は十一月開催になって初めてのもの。

登録入場者は一万三千三百六十八人（前回は一万三千二百七十五人）で、うち外国からは三千八百七十六人（二九%）となった。ドイツの遊技機業界は、壁かけ式スロットマシン（現地ではソフトギャンブル機と呼ぶ、英国AWP機に準じた射幸遊技機）がメインとなっており、その市場が低迷しているだけに、登録入場者数がわずかでも増えたのは、市場好転の兆しとも見られている。

AM機としてのTVゲーム機、フリッパーは市場の一部を構成しているにすぎない。最近ではミニゲームを内蔵したタッチスクリーン式TVゲーム機が伸びてきている。またIMAではジュークボックス、プールテーブル、キディライド、自販機関係など幅広く展示されている。

AMゲーム機を扱うドイツ最大の業者、ノバ社はガーゼルマングループに属している。そのノバ社社長を十七年勤めたハンス・ローゼンツバイク氏の業界歴は四十年間に及ぶと言われる。同氏はノバ社退社後も、顧問としてノバ社との関係を保つ。

後任はミハイル・ガーゼルマン氏。輸出はウド・ニッケル氏、国内販売はルドウィッヒ・モールマン氏がこれまで通り担当する。十一月十八日、インターコンチネンタルホテルで開かれたレセプションで、ローゼンツバイク氏の送別会が早々と催された。

ローゼンツバイク氏はユーロマットの会長も、九九年五月の任期切れで退任する予定だ。

ブロムリー社から
「スクリーマー」
「ショッカー」の後継機に

米国ブロムリー社（イリノイ州ノースブロック、ローラン・ブロムリー社長）が、通電テストマシン「スクリーマー・タワーオブテラー」を出荷することになった。英国ノバプロダクションズ社製「ショッカー」の後継機で、前作が電気椅子に座るタイプだったのに対して、これはアップライトになっている。

「スクリーマー」では正面の骸骨デザインが下から順に点灯、煙が出てくる中、プレイヤーに電気ショックが与えられる。パワーレベルは三段階あり、小さなディスプレイもある。

なお椅子に座るタイプの「スクリーマー・シートオブテラー」もあり、同じ骸骨（頭部）を使っている。

“Screamer - Tower of Terror”

International Trade Show

ATEI/ICE'99 (London, UK)	Jan. 26-28
AOU Expo'99 (Chiba, Japan)	Feb. 17-18
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 24-25
ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
IGBE'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 10-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 11-14
Fexpo'99 (Barcelona, Spain)	Mar. 18-20
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai,U.A.E.)	Mar. 23-25
Int'l Gaming Business Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 23-25
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 28-30
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20

クァドラマチック社が
アーダック社買収
CC社とマネーコントロールに

英国クァドラマチック社は十一月下旬、米国の紙幣識別機メーカー、アーダック社（イリノイ州イーストレイク、フランク・ノバック会長）を買収したと発表した。クァドラマチック社は、子会社にコインコントロール社（オールダム）を持っており、コインハンドリング部門（デビット・オートン社長）を拡充するのが目的とされている。

コインコントロール社は三十年以上の実績を持つ硬貨処理機メーカー。ドイツ、スペイン、米国、オーストラリアに子会社を持っている。

コインコントロール社とアーダック社を合わせ、これらの業務をメインとするコインハンドリング部門は「マネーコントロール」と改称される。

カジノ経営
MGMグランドがプリマを吸収

米国MGMグランド社は十二月七日、プリマドンナ・リゾート社を吸収合併することで最終合意した。合併は九九年初めにも実施される。

MGMグランド社はラスベガスとオーストラリアのダーウィンでそれぞれMGMグランドカジノホテルを経営しており、ラスベガスのニューヨーク・ニューヨークカジノホテルも五〇%所有している。

プリマドンナ・リゾート社はネバダ州プリムのカジノ三ヵ所を経営するほか、ニューヨーク・ニューヨークカジノホテルを五〇%所有してきた。

Game Machine's Best Hit Games 25

98年下半期ベストヒットゲームズ25
「VS2」トップ 2位は「鉄拳3」

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使用されるいわゆる基板タイプ）の九八年下半期一位は、セガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2」（九七年六月）となった。

同ゲームは、「バーチャストライカー」（九五年五月）に続くもので、大幅グレードアップして高インカムを保っている。ワールドカップ98に合わせて九八年五月にマイナーバージョンアップしており、これも含めた。

バージョンアップ後の「ver98」は本紙チャート七月十五日号以来、九回もトップを占めており、この半年間基板タイプの定番となっているほど人気が強い。

二位はナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳3」（九七年三月）で、「システム12」基板使用、「鉄拳」（九四年十二月）、「鉄拳2」（九五年八月。バージョンアップ版は同十月）を引き継いだもので、九七年下半期と九八年上半期で連続一位となっている。

三位はSNKネオジオソフトの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」（九八年七月）で、集計期間が四ヵ月半しかないのにこれほどだから、かなり人気が強い。本紙チャートで二回トップとなった。前作「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」（九七年七月）が九八年上半期四位、今回十九位となっており、このシリーズの固定ファンは多いと見られている。

四位はカプコンの格闘ゲーム「ストリートファイターZERO3」（九八年七月）で、前作「ZERO2アルファ」（九六年八月）をグレードアップしたもの。「CPシステムII」使用。「ストリートファイターII」シリーズの固定ファン向き。

五位はアリカ開発、カプコン販売のCG格闘ゲーム「ストリートファイターEX2」（九八年五月）。「ストリートファイター」をCGで継承した四作目で、新PS基板を使用、バージョンアップした。

六位はセガ社のCGアクションゲーム「ダイナマイト刑事2」（九八年五月）。七位はタイトーのパズルゲーム「パズルボブル4」（九八年二月）。八位はナムコの「子育てクイズマイエンジェル3」（九八年三月）で、いずれもシリーズものの最新作となっている。

九位はナムコのCG武器格闘ゲーム「ソウルキャリバー」（九八年七月）で、「ストリートファイターZERO3」と同じ四ヵ月間の集計値。「鉄拳3」の二倍以上のグラフィックなどが特徴。

十位は彩京の縦画面縦スクロール式シューティングゲーム「ストライカーズ1945II」（九七年十月）。上半期七位で人気を保った。十一位のナムコ「闘魂烈伝3」（九七年十二月）は、上半期十三位。

十二位は彩京の麻雀ゲーム「対戦ホットギミック」（九七年十一月）。麻雀ゲームはあと十七位にセタ「スーパーリアル麻雀P7」（九七年十一月）、二十三位にビデオシステム「ファイナルロマンスR」（九七年十二月）があるだけ。

十三位はカプコンのVSシリーズ「マーヴルVSカプコン」（九八年二月）。十四位はケイブ／日本システムのシューティングゲーム「エスプレイド」（九八年四月）。十五位はタイトーのCG空中対戦アクションゲーム「サイキックフォース2012」（九八年六月）で、五ヵ月間の集計値となっている。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	バーチャストライカー 2（ver.98含む。セガ社）	2510
2	鉄拳 3（ナムコ）	2144
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	1678
4	ストリートファイターZERO3（カプコン）	1588
5	ストリートファイターEX2（アリカ／カプコン）	1450
6	ダイナマイト刑事 2（セガ社）	1340
7	パズルボブル 4（タイトーF3）	1251
8	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ）	1228
9	ソウルキャリバー（ナムコ）	1180
10	ストライカーズ1945II（彩京）	1150
11	闘魂烈伝 3（ナムコ）	1071
12	対戦ホットギミック（彩京）	1065
13	マーヴルVSカプコン（カプコン）	1025
14	エスプレイド（ケイブ／日本システム）	957
15	サイキックフォース2012（タイトー）	950
16	スーパーワールドスタジアム98（ナムコ）	949
17	スーパーリアル麻雀 P7（セタ／ビスコ）	920
18	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ）	891
19	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（SNKネオジオ）	796
20	ギャロップレーサー 2（テクモ）	772
21	リベログランデ（ナムコ）	767
22	リアルバウト餓狼伝説 2（SNKネオジオ）	715
23	ファイナルロマンス R（ビデオシステム/ビスコ）	707
24	対戦タントアール・サシっす！（セガ社）	704
25	テトリス（セガ社）	693

完成品タイプでは
「タイムクライシス2」

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、ナムコのCGガンゲーム機「タイムクライシス2」（九八年四月）が下半期一位となった。「システム23」使用。ペダル使用の「タイムクライシス」（九六年三月）をグレードアップ、二人用では別々の視角で銃撃戦を進めるなど変化している。

二位はコナミのDJシミュレーションゲーム機「ビートマニア・セカンドミックス」（九八年三月）。「ビートマニア」シリーズは画面に合わせ鍵盤を叩き、ターンテーブルを回すというもので、バージョンアップとともに、新モードが加わったりしているので、独立して扱うことにした。十五位に「ビートマニア・サードミックス」（九八年九月）があり、これは二ヵ月間の集計値。次第に「2」から「3」へ移行しており、合計すると、下半期トップとなる。なお本紙チャートでは下半期中、「2」が九回、「3」が二回それぞれトップとなった。

三位はタイトーの運転ゲーム「電車でGO！2高速編」（九八年三月）で、八月追加した「3000番台」を含めた。

四位はセガ社のCGロボット対戦ゲーム「電脳戦機バーチャロンOT」（九八年三月）で、前作の人気を引き継いだ。五位は、上半期一位だったセガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」（九七年三月）。

セガ社とナムコのほか、コナミの音楽系ゲーム「ポップンミュージック」、「ダンスダンスレボリューション」が強い。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス 2（ナムコ）	1901
2	ビートマニア 2nd Mix（コナミ）	1859
3	電車でGO！ 2高速編（3000番台含む。タイトー）	1639
4	電脳戦機バーチャロン OT（セガ社）	1596
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	1566
6	ゲットバス（セガ社）	1439
7	セガラリー 2（セガ社）	1434
8	バーチャファイター 3 tb（セガ社）	1299
9	パニックパーク（ナムコ）	1189
10	ロストワールド（セガ社）	1107
11	ガンバレット（ナムコ）	1013
12	ファイナルハロン（ナムコ）	1007
13	ハーレーダビットソン（セガ社）	980
14	バーチャコップ 2（セガ社）	927
15	ビートマニア 3rd Mix（コナミ）	892

その他部門では
「ストリートスナップ」

フリッパー分野はデータ量が極端に少なくなってきたため、九七年上半期以降集計を廃止した。TVゲーム機とフリッパ、そして景品によって大きく左右されるクレーンゲーム機を除いたその他アーケードゲーム機部門では、写真シール機などAM自販機が多い。この分野の一位はトーワジャパン「ストリートスナップ」（九八年四月）で、全身写真を歪みなくプリントするなど特徴としている。

二位はアトラス／セガ社「プリント倶楽部2」（九六年十二月）で、九七年上半期以後一位だった。高画質のアトラス「スーパープリクラ21」（九八年二月）は伸び悩んだ。三位のコナミ「プリプリキャンバス」（九七年七月）は次第に伸ばしてきている。

25めんに年間分

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートスナップ（トーワジャパン）	1790
2	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社）	1584
3	プリプリキャンバス（コナミ）	1247
4	スーパープリクラ21（アトラス）	1009
5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ）	926
6	ネオプリント（SNK）	772
7	写してちょ！（タイトー）	674
8	スタアオーディション（ナムコ）	668
9	ギノウタイ（ナムコ）	513
10	スゥーニィービィー（メイクソフトウェア）	504
11	プリネーム（バンダイ）	476
12	ジョイスタンド（大平技研）	469

全国の主なロケーション（現在32ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（七月一日号から十二月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九八年度下半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

話題のマシン

SNKから「ガントレット・レジェンド」
冒険アクション
「電車でGO！トレトレトレイン」も

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、米国アタリゲームズ社開発CGアクションゲーム機「ガントレット・レジェンド」が十二月十八日、また㈱インタージオ（本社大阪、黒田宏社長）製プライズゲーム機「電車でGO！トレトレトレイン」が、十二月十四日、それぞれ発売となった。

「ガントレット・レジェンド」は前作（八五年）に基づく新CGゲームで、広いフィールド内を自由に動き回り、次々と襲いかかってくる敵をやっつけていくRPGタイプのゲーム。八方向レバーと三つのボタンを操作する。キャラは攻撃能力が異なる四人から選択。山、森、城、砂漠の四つのワールドがあり、それぞれいくつかの立体迷路状エリアで構成され、吹き上げる炎、飛び出る針の床、振り子式に動くオノなどいろいろな障害物やトラップが設けられている。攻撃はショット、タックルするターボ、周囲の敵を一掃する魔法の各ボタンを使い、ボタンの組合わせで特殊アクションを行なう。敵を倒すほどキャラがレベルアップしていく。ゲームは体力制。

ゲーム終了時にパスワードが表示され、次回プレイ時（同じ台に限る）に入力すると前回のレベルでスタートできる。四人まで同時協力プレイ可能。五十㌅型OP価格九十八万円。二十九㌅アップライト型も後日発売。

ガントレット・レジェンド（50型）

「電車でGO！トレトレトレイン」は、レバー（ハイ、ロー、ストップの三段階）でミニ汽車を操作しボックス内を一周走行させるゲーム。下部の窓にある三種類の吊り下げ景品から選択。汽車にカプセルが乗せられスタート。途中に上下する気球、回転する二機の飛行機、手を伸ばすピエロなどを避け、カプセルを落とさず制限時間内にゴールに着けば景品が払い出される。OP価格五十九万八千円。

電車でGO！トレトレトレイン

アリカ製「Fレイヤー」
独特の多彩な技
ナムコ「アタックプラレール」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、㈱アリカ（本社東京、西谷亮社長）製CG格闘ゲーム「ファイティングレイヤー」が十二月十五日発売となった。またトミーとの共同開発によるCG電車運転ゲーム機「アタックプラレール」が、十二月二十五日発売となる。

いずれも「システム12」基板を使ったもの。

ファイティングレイヤー

「ファイティングレイヤー」は、「ストリートファイターEX」シリーズからの二人を含む計十二人のキャラから選択し対戦するもの。一人用の場合はトラなどいろいろなキャラも登場。また設置後一ヵ月目など期間をおくと、選択できる新キャラが出てくる〝タイムリリース〟機能もある。

八方向レバーと六つのボタンを操作する。

一発逆転技のバレッジブロウや、これを連続技に組込んで使うスーパーキャンセル、無敵となるハードリバーサルなど独特の技を駆使する。基板OP価格十七万八千円。

「アタックプラレール」は、玩具「プラレール」を使った模型セットの中を走行する電車の運転席から見た風景をCG画像化したもの。T字型レバーの上下で加減速し、分岐での左右選択と警笛の三つのボタンを使う。

アタックプラレール

車両は同玩具にもある六種類から、またコースは初級と上級からそれぞれ選ぶ。途中、牛や人がいるので〝停車して下さい〟などの指示に従って運転する。〝電池〟残量がなくなるとゲーム終了。価格七十四万八千円。

コナミ「80Sギャラリー」
10タイトル内蔵
プライズ機「フリップフロップ」も

コナミ80Sアーケードギャラリー

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVゲーム機「コナミ・エイティーズアーケードギャラリー」が十一月中旬、またプライズゲーム機「フリップフロップ」が十二月中旬、それぞれ発売となった。

「80Sアーケードギャラリー」は「システム573」第六弾。同社製八〇年代のTVゲームのうち主な十作を一つのゲームソフト（CD-ROM）にまとめたもの。一作を選びプレイ。八方向レバーと二つのボタン使用。

十作品は「イーアルカンフー」「スクランブル」「タイムパイロット」「プーヤン」「スーパーコブラ」「ジャイラス」「少林寺への道」「ロードファイター」「ロックンロープ」「サーカスチャーリー」。CD-ROMキットOP価格七万八千円。

「フリップフロップ」はフリッパーの要素を採用したもの。ボックス内下部にプレイフィールドがあり、中央に二つのバンパー、手前に二つのフリッパーが設置されている。ボタンでボールを右端から打ち出してフリッパーでボールを弾き、奥のゲートへ入れる。ゲートは一回入れると景品を払い出す一つのVゾーン、四回で払い出す二つのGゾーン、そして二つのアウトゾーンがある。

景品は左右に計四種類が吊り下げられ、中央回転テーブルにも同じ景品が乗せられ、払い出し条件が整った時に正面に来た景品と同じ吊り下げ景品が落下する。OP価格九十六万円。

フリップフロップ

コンパクトな定置乗物
キリンにカバ足
日邦産業「カバリン」

日邦産業㈱（本社大阪、岡屋裕造社長）から、定置型乗物機「カバリン」が十一月上旬発売となった。

体はキリン、足はカバという動物をデザインしたもので、コンパクトサイズ。

利用者はキリンの背中にまたがって乗り、首の左右に取り付けられているバーを握る。首の後方にあるボタンで擬音も出る。動きは前後へのゆっくりとしたローリング。

作動時間は標準九十秒。硬貨投入枚数は一-九枚で切替え。一人乗りでOP価格三十四万八千円。

カバリン

「ネオジオ」ソフト
ボール打ち合い
ビスコの「フリップショット」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、「ネオジオ」ソフトのTVゲーム「フリップショット」が、十二月上旬発売となった。

これは画面左右のキャラが互いにエアーホッケーのようにボールを打ち合い、相手キャラの背後に並んでいるターゲットを破壊していくというゲーム。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

技が異なる五人のキャラから一人選択。ボタンでボールに電光が走ったりするなど特殊変化させる必殺技やスライディング、独特のショットが打てる必殺技返し、キャラの姿が変わる挑発などを駆使するが、レバー操作だけでも十分プレイできるようになっている。

制限時間内に相手ターゲットを全部破壊すると次のステージへと進む。二人同時プレイも可能。カセットOP価格七万八千円。

フリップショット

話題のマシン

セガ社CGガン「LAマシンガンズ」
飛行しテロ壊滅
占い「ストレスバスターズ」とミニクレーンも

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGガンゲーム機「LAマシンガンズ」が十二月二十四日、また占い機「ストレスバスターズ」が十月下旬、クレーン機「ベビーUFO」が十一月中旬発売となった。

LAマシンガンズ（DX）

LAマシンガンズ（SD）

「LAマシンガンズ」は「モデル3」によるもので、米国西海岸に現れた謎のアンドロイド軍団を備え付けのマシンガンでやっつけていくゲーム。飛行しながら空中や地上の敵を撃破していくという空中戦が中心となっている。

ステージは敵の襲撃から大統領を救うロサンゼルス、敵海上部隊を撃破するアルカトラズ、現金輸送車を襲う敵と戦うラスベガス、地下の敵基地を破壊するヨセミテ、そして大型飛行空母が出現する最終ステージと五つあり、ステージが進むごとに難易度が上がっていくが、最終ステージを除く四つのステージは選択できる。各ステージは制限時間が来ると終了し次のステージへと進む。

AI制御により戦闘パターンや画面のカメラワークをどんどん変えていくシステムを採用し、プレイするたびに違った展開になる。ゲームはライフ制。銃は振動機構付き。

キャビネットは二人用で、五十㌅DX型は重低音が響く台付きで標準価格二百十万円、二十九㌅SD型百二十万円。

「ストレスバスターズ」はストレス度を測定し相性を占うもの。TV画面（「ST-V」基板使用）の指示によりレバーとボタンで生年月日、性別などを入力し、学校、会社、家庭、恋人など六つの占い項目から一つを選択後、ストレスに関する十の質問に答えていく。その結果をプリントアウトするが、プリント時間を利用してストレス発散ゲームを行なう。これは画面上のビルを備え付けのハンマーで叩き壊していくもの（タッチセンサーパネル使用）。

ストレスバスターズ

診断結果はカルテ形式で、ストレス度やその解消法、二人用の場合はストレス度による相性などがA4用紙にプリントされる。標準価格九十七万五千円。

「ベビーUFO」は一人用のコンパクトなミニクレーン機。二つのボタンで二本爪クレーンを操作する。景品は七十五㍉カプセルのほか小物などに対応。幅五十四㌢、奥行約六十六㌢、高さ百四十九㌢。ピンクとイエロー、ブラックがある。標準価格三十九万八千円。

ベビーUFO

「CPSⅢ」第4弾の格闘
2キャラが連携
カプコン「ジョジョの奇妙な冒険」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSⅢ」第四弾となるTV格闘ゲーム「ジョジョの奇妙な冒険」が十二月十七日発売となった。

これは週刊漫画「少年ジャンプ」に連載中の同名漫画をもとにしたもので、同漫画家の荒木飛呂彦氏が同ゲームのために書き下ろした新キャラを含め計十人が登場。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

選んだキャラとその分身の〝スタンド〟キャラを同時に操作し、二人のキャラによる連携攻撃もできるのが大きな特徴。

これはスタンドにコマンドを入力し自動的に攻撃させている間、メインキャラも操作し同時攻撃するというもの。ただし〝スタンドゲージ〟がなくなると使用できない。また〝スーパーコンボ〟も駆使できる。

一人用ではキャラごとに設定されたストーリーに沿って展開していく。

基板セットOP価格二十二万八千円。CD-ROMキットは十二万九千円で一月五日発売。

ジョジョの奇妙な冒険

TV武器格闘ゲーム
簡単操作で大技
富貴商会「アシュラブレード」

富貴商会（本社京都、高橋靖和社長）製TV武器格闘ゲーム「アシュラブレード」が、ジャレコとユウビスから十一月二十五日発売となった。

さまざまな武器や必殺技を持つキャラ八人から選択し対戦する。八方向レバーと三つ（強中弱の攻撃）のボタンを操作し、それらの組合わせでいろいろな技を駆使するが、その操作方法が分かりやすいのが特徴。

主な技は、相手を空中へ放り出す〝吹っ飛ばし攻撃〟、これに続く空中連続必殺技、さらにマジックゲージが一定量以上ある場合に必殺技が一段と強力になる〝マジックブースト〟、また相手に武器を投げつけての攻撃などがある。このほかダウン後のレバー方向への起き上がり、接近戦での押し返しや空中ガードなども使える。

互いの攻撃がぶつかり合った時はその攻撃力が無力化しダメージを受けない。体力はレバーを動かさない時に回復する。

基板OP価格十四万八千円。

アシュラブレード

ビジュアルリズムゲーム
映像と音を操作
ジャレコの新タイプ「VJ」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、サウンドと映像をリズミカルに操作する新タイプのTVゲーム機「VJ」が一月中旬発売となる。

これはクラブなどで観客に見せるモニター映像を音楽に合わせて次々と切り替えていくビジュアルジョッキーをモチーフにしたもので、TVモニターを四個設置した独特のキャビネットを使用。

中央下部の画面で操作が指示され、上部に並ぶ三つの画面に操作する映像が映し出される。

まず一人用か二人用(協力か対戦かの同時プレイ)を選択。なお音楽のみ(「ビートマニア」タイプになる)か映像のみかのプレイも選べる。次に三つのステージで使う曲を各一曲ずつ、また映像(実写とCGの組合わせ)を数種類選ぶ。

指示画面に上から流れてくるマークが下部に来た時、サウンドボタンと画面切り替えボタン（各三つ）、映像に特殊効果を加えるエフェクトレバー（八方向）を操作。指示通り操作すると得点を加算、一定得点以上で次の曲に挑戦、それ以下だとゲーム終了。歓声やブーイング、画面ノイズなど多彩な演出効果がある。OP予価百二十八万円。

VJ

カーニバルゲーム機
宙に浮くボール
ホープ「パオパオサーカス」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、カーニバルタイプのアーケードゲーム機「パオパオサーカス」が十二月上旬発売となった。

前方に設置されたピンクの子象に向けて、サッカーボールをデザインしたビーチボールを投げるものだが、子象に当たる前にエアーの吹き上げでボールを宙に浮かせるというユニークなゲーム。

エアーは子象の鼻から斜め上に向けて吹き出しており、これにボールが乗るよう放物線を描く形でゆっくりと投げなければならないので、少しテクニックが必要。ゲームはボール個数とタイマー制併用。ボールがうまく宙に浮けば景品が払い出される。エアーの吹き出す強さはディップスイッチで調整できる。OP価格九十六万円。

パオパオサーカス

株式会社 アイモ
代表取締役 田口宜由
〒170-0013 東京都豊島区東池袋一―二二―八
TEL〇三(三九八六)四五九一
FAX〇三(三九八四)八七一〇

株式会社 アムレス
代表取締役 小村茂
〒984-0826 仙台市若林区若林一―十―十二
TEL〇二二(一八六)九六一六
FAX〇二二(一八五)八六〇六

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107-0062 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F
TEL〇三(三四〇一)六一八一
FAX〇三(三四〇八)七四二〇

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
社員一同
〒171-0021 東京都豊島区西池袋三―二一―十五―四
TEL〇三(三五九〇)四一五一
FAX〇三(三五九〇)〇三七四

株式会社 アミパラ
代表 筒井雅久
〒700-0935 岡山市神田町二―四―十
TEL〇八六(二二四)〇〇〇八
FAX〇八六(二二四)四一四四

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170-0004 東京都豊島区北大塚二―九―十二
TEL〇三(三九四〇)三三七一
FAX〇三(三九四九)一一二二

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465-0043 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二(七七四)二五一一
FAX〇五二(七七四)一二二三

株式会社 アリカ
代表取締役 西谷亮
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿一―二十―十八 三富ビル新館六F
TEL〇三(三四四七)五七二一
FAX〇三(三四四七)五七二五

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
本社 〒880-0925 宮崎市本郷北方二四八五―二十
TEL〇九八五(五二)一三一四
FAX〇九八五(五二)一一〇三
支店 〒816-0063 福岡市博多区金隈二八三―四
TEL〇九二(五〇四)四三六〇
FAX〇九二(五〇四)四二一四

株式会社 ウエップシステム
代表取締役社長 玉手良光
〒160-0023 東京都新宿区西新宿三―八―五 新栄ビル
TEL〇三(三三七七)八七一一
FAX〇三(三三七七)一一二〇

株式会社 エイコー
代表取締役 辻谷博男
〒130-0004 東京都墨田区本所一―三―十三 エイコービル
TEL〇三(三六二四)一一八三
FAX〇三(三六二二)六二三五

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001-0028 札幌市北区北二八条西四丁目 第一エイトビル
TEL〇一一(七五六)八八六一
FAX〇一一(七五六)五六三八

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社) 〒171-0014 東京都豊島区池袋四―八―三
TEL〇三(三九八八)二〇六一
FAX〇三(三九八六)五一八〇

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 髙堂良彦
〒564-0053 大阪府吹田市江の木町一番六号
TEL〇六(六三三九)三三一一
FAX〇六(六三三九)七一〇五

株式会社 エーディーケイ
代表取締役 新井一夫
〒362-0034 埼玉県上尾市愛宕一―十六―八 レーベンビル四F
TEL〇四八(七七五)二四一二(代)
FAX〇四八(七七五)二一九八

株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町一―十九 山中ビル四F
TEL〇三(三二五七)一六三〇(代)
FAX〇三(三二五七)一六三九

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564-0036 大阪府吹田市寿町二―十九―四
TEL〇六(六三八二)一四〇〇
FAX〇六(六三一九)一五一二

オーエス共栄カクタス株式会社
代表取締役 村田脩三
〒530-0017 大阪市北区角田町一番一号 東阪急ビル五階
TEL〇六(六三一三)四五五二
FAX〇六(六三一一)八四七二

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
本社 〒501-3102 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八(二四一)七四九一
FAX〇五八(二四一)八四九一

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553-0002 大阪市福島区鷺洲三丁目六―二二
TEL〇六(六四五一)六一五六
FAX〇六(六四五一)五五三〇

株式会社 カトウ製作所 ユーズ株式会社
代表取締役社長 加藤イサム
〒157-0061 東京都世田谷区北烏山六―二四―十三
TEL〇三(三三〇七)一二二一
FAX〇三(三三〇七)一二四四

株式会社 カネコ
代表取締役 金子浩
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀三―三四―四
TEL〇四二二(七一)七八一一
FAX〇四二二(七一)七八一九

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三―一―三
TEL〇六(六九二〇)三六〇〇
FAX〇六(六九二〇)五一〇〇

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
本社 〒171-0022 東京都豊島区南池袋一―十八―二三―一〇二
TEL〇三(三九八六)五三三一
工場 〒131-0043 東京都墨田区立花五―二―二
TEL〇三(三六一〇)三一二一

株式会社 ケイアンドユウ
代表取締役 林謙二
〒577-0016 東大阪市長田西三丁目二三
TEL〇六(六七四八)二五一四
FAX〇六(六七四八)二五〇八

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658-0025 神戸市東灘区魚崎南町六―十一―四
TEL〇七八(四一二)二一二一
FAX〇七八(四一二)三八五一

株式会社 彩京
代表取締役社長 丹羽潤一
〒164-0011 東京都中野区中央五丁目八―五 オースミビル二F
TEL〇三(五三四〇)八七六八
FAX〇三(五三四〇)八九六八

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長 南雲龍夫
〒541-0048 大阪市中央区瓦町三丁目六―一 レジャー事業本部
TEL〇六(六二〇一)四〇五二
FAX〇六(六二〇一)四〇五三

サミー 株式会社
代表取締役社長 里見治
〒170-8436 東京都豊島区東池袋二―二三―二
TEL〇三(五九五〇)三七六〇
FAX〇三(五九五〇)三七六一

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173-0034 東京都板橋区幸町二十―十五
TEL〇三(三九五九)六六一一
FAX〇三(三九五五)九二〇八

株式会社 ジーエム商事
代表取締役 小倉忠弘
〒143-0016 東京都大田区大森北五―九―十三
TEL〇三(三七六六)九三三一(代)
FAX〇三(三七六六)九三九八

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556-0011 大阪市浪速区難波中三―四―四十
TEL〇六(六六四七)一六二二
FAX〇六(六六四六)一〇五一

株式会社 シグマ
代表取締役社長 真鍋勝紀
〒150-0011 東京都渋谷区東三―十四―十五
TEL〇三(三四八六)二八四一
FAX〇三(三四八六)二八四九

システムサービス株式会社
代表取締役 佐藤隼夫
〒171-0014 東京都豊島区池袋二―四十八―一 信友山の手池袋ビル四F
TEL〇三(五九五一)六六〇〇
FAX〇三(五九五一)三四四九

昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
本社 〒365-0075 埼玉県鴻巣市宮地一―一―七
TEL〇四八五(四三)四三四一
テクノセンター・販売 〒365-0074 埼玉県鴻巣市神明三―四―一
TEL〇四八五(九七)二九三一
FAX〇四八五(九七)二九三〇

株式会社 スクラッチ
代表取締役社長 森田友久
本社 〒572-0073 大阪府寝屋川市池田北町二八―八
TEL〇七二(〇三八)一〇〇三
FAX〇七二(〇三八)一〇〇五
第一販売部 〒572-0073 大阪府寝屋川市池田北町二八
TEL〇七二(〇三八)八一〇〇
FAX〇七二(〇三八)八一〇一
東京営業所 〒108-0074 東京都港区高輪三―一―四 明隣堂ビル三〇一号
TEL〇三(三四四五)七四四一
FAX〇三(三四四五)七五五四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 入交昭一郎
〒144-8531 東京都大田区羽田一―二―十二
TEL〇三(五七三六)七一一一

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444-8518 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL〇五六四(二四)二五八一(代)
FAX〇五六四(二二)〇五五五

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538-0042 大阪市鶴見区今津中一―七―十二
TEL〇六(六九六二)九四二五
FAX〇六(六九六二)四五五六
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋二―一―十
TEL/FAX〇六(六九一三)八六一五

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中村紘一
本社 〒102-8648 東京都千代田区平河町二―五―三
GM販売部 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉二五〇
TEL〇四六二(三五)九五一〇
TG販売部 〒223-0063 神奈川県横浜市港北区高田町五〇
TEL〇四五(五九三)七一二五

大東商事株式会社
代表取締役 山下征士
〒406-0032 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
TEL〇五五二(六二)四七一八
FAX〇五五二(六三)六六五〇

株式会社 ダイナ
代表取締役 飯田正道
〒547-0034 大阪市平野区背戸口二―十四―十五
TEL〇六(六七〇七)一一八一
FAX〇六(六七〇七)一九一九

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒120-0046 東京都足立区小台二―三四―十七
TEL〇三(三九一一)五〇〇一(代)
FAX〇三(三九一一)六二〇六
サービス工場 〒120-0046 東京都足立区小台二―二四―五
TEL〇三(三九一一)七八九一

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113-0021 東京都文京区本駒込三―十七―二
TEL〇三(三八二七)六七四一
FAX〇三(三八二三)七五三一

株式会社 たつみ娯楽
代表取締役 入江昭造
〒321-1403 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八(五三)三三五五
FAX〇二八八(五三)〇五五五

辰巳電子工業株式会社
専務取締役 辰巳聡
〒634-0008 奈良県橿原市十市町十四番地
TEL〇七四四(二三)四七六四
FAX〇七四四(二五)一一九一

中央リース販売株式会社 有限会社 マスコセントラル
代表取締役 桝本哲夫
〒164-0003 東京都中野区東中野四―五―二十
TEL〇三(五三八九)六一〇一
FAX〇三(五三八九)六一〇六

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原彬人
〒102-8230 東京都千代田区九段北四―一―三四
TEL〇三(三二二二)七六二〇

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167-0052 東京都杉並区南荻窪四―四十一―十
TEL〇三(五三七〇)〇七〇〇(代)

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663-8204 兵庫県西宮市高松町十六―十五
TEL〇七九八(六六)〇八一一
FAX〇七九八(六六)二二七五

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152-0023 東京都目黒区八雲一―五―七
TEL〇三(三七一八)六四六一
FAX〇三(三七二五)二四二〇

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役社長 早川永一
〒463-0063 名古屋市守山区八反六番十号 NPビル
TEL〇五二(七九一)四一一一
FAX〇五二(七九一)一五一五

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146-8655 東京都大田区矢口二―一―二一
TEL〇三(三七五六)二三一一

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607-8495 京都市山科区日ノ岡鴨土町二十
TEL〇七五(五八一)八八〇八
FAX〇七五(五八一)八八〇八

株式会社 日本システム
代表取締役 村上栄司
〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町一—二—三
TEL〇四二二(二一)三三一〇
FAX〇四二二(二一)三四八三

株式会社 ハピネット
代表取締役社長 河合洋
〒111-0043 東京都台東区駒形二—四—五
TEL〇三(三八四七)六七三一

株式会社 ピーアイシー
代表取締役 細井久平
〒563-0043 大阪府池田市神田二—十—二三
TEL〇七二七(五四)〇八〇八
FAX〇七二七(五一)〇〇二二

株式会社 ビスコ
代表取締役 秋山哲雄
〒603-8371 京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五(四六四)二六七六
（東京営業所）
〒171-0043 東京都豊島区要町三—十二—十二 大宏ビル二F
TEL〇三(三五五四)〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
（本社）〒600-8815 京都市下京区中堂寺粟田町一番地
京都リサーチパーク サイエンスセンタービル四号館七F
TEL〇七五(三二三)〇〇二三
FAX〇七五(三二三)〇〇二四

株式会社 フウキ
代表取締役 高橋富貴子
〒607-8408 京都市山科区御陵鳥ノ向町二番地
TEL〇七五(五〇二)五七六五
FAX〇七五(五〇二)五〇三八

富貴商会
代表者 高橋靖和
〒607-8408 京都市山科区御陵鳥ノ向町二番地
TEL〇七五(五九五)一一三六
FAX〇七五(五九五)一一三九

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467-0827 名古屋市瑞穂区下坂町二—三八
TEL〇五二(四五九)一五〇〇
FAX〇五二(四五九)一五七七

富士電子工業株式会社
代表取締役社長 村上正信
〒272-0015 千葉県市川市鬼高四—八—十四
TEL〇四七(三七九)〇二二二
FAX〇四七(三七九)〇三三七

株式会社 プレスティージインターナショナル
代表取締役 沈美枝（シム ミ ジィ）
〒590-0913 大阪府堺市七道東町一六一—九
TEL〇七二二(二八)一六三六(代)
FAX〇七二二(二七)七六五七

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
本社 〒554-0002 大阪市此花区伝法五—一—十三
TEL〇六(六四六〇)九六七一(代)
FAX〇六(六四六〇)九六七二
工場 TEL〇六(六四七五)〇三二一(代)
FAX〇六(六四七三)一二七三

ホクセイ株式会社
代表取締役 高山輝美
〒810-0044 福岡市中央区六本松二—一—十一
TEL〇九二(七一三)〇四〇〇
FAX〇九二(七五二)〇八九八

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
（本社工場）〒211-0067 川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四(七二二)六一四一
FAX〇四四(七一一)二七七九
（関西営業所）〒564-0063 大阪府吹田市江坂町一—二三—十九 米沢ビル第五江坂九〇一号
TEL〇六(四八六)二〇一二
FAX〇六(四八六)二〇一四

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-1443 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一(九三)五八八八

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止一—十 マジカルビル
TEL〇七八(二六一)二七九〇

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
本社工場 〒187-0011 東京都小平市鈴木町一—五三—二
TEL〇四二(三四三)二八五一
営業部渋谷オフィス 〒150-0042 東京都渋谷区宇田川町二—一 渋谷ホームズ一〇〇七
TEL〇三(三四六四)七七三九

株式会社 ミヤケ
代表取締役 三宅敏弘
本社 〒189-0002 東京都東村山市青葉町二—十二—十一
TEL〇四二(三九二)七九八〇
事務所 〒180-0022 東京都武蔵野市境二—八—一
TEL〇四二二(五五)七二一〇
FAX〇四二二(五二)九一三三

メディア商事株式会社
代表取締役 柏信行
社員一同
本社 〒578-0911 東大阪市中新開二—十三—三五
TEL〇七二九(六四)〇七一七
FAX〇七二九(六四)二〇五九
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米一—三—二七
TEL〇七二九(六四)九九九九
FAX〇七二九(六四)二〇七二

株式会社 モリタ
取締役会長 森田寛正
〒102-0093 東京都千代田区平河町一—五—三 大和屋第2ビル4F
TEL〇三(五二七六)二六三三
FAX〇三(五二七六)二六三六

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101-0061 東京都千代田区三崎町三—七—五
TEL〇三(三二六三)九四二一

株式会社 ユウビス
代表取締役 川楠俊太郎
本社 〒577-0063 東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六(六七八七)一八八一
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東四—二七—五
TEL〇三(三八三七)三八八四
福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名二—三—二
TEL〇九二(七一三)一〇八三

株式会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
中央林間営業本部 〒242-0007 神奈川県大和市中央林間三—十—十六
TEL〇四六二(七二)〇〇五一(代)
FAX〇四六二(七二)〇〇六二
本社 〒228-0812 神奈川県相模原市相南四—六—二
TEL〇四二七(四六)五七二七
FAX〇四二七(四六)四四六八

業界団体分

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会
会長 中山隼雄
〒105-0013 東京都港区浜松町一—十—十一 盛電社ビル六F

全日本遊園施設協会（JAPEA）
会長 山田三郎
役員一同
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷一—十一—三 スタープラザ青山一〇二号
TEL〇三(三四九八)四七六七
FAX〇三(三四九八)〇五四四

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
会長 入江昭造
役員一同
〒101-0041 東京都千代田区神田須田町一—四—一 TSI須田町ビル六F
TEL〇三(三二五三)五六七一
FAX〇三(三二五三)五六八八

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長 川楠俊太郎
役員一同
〒541-0056 大阪市中央区久太郎町一—二—十六 三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六(六二六三)一三八一
FAX〇六(六二六三)一三八三

三重県アミューズメント施設営業者協会
会長 松本静雄
役員一同
〒519-0401 三重県度会郡玉城町世古三四五
TEL〇五九六(二一)〇五六八
FAX〇五九六(二七)〇七五五

日本SC遊園協会（NSA）
会長 内田博
〒101-0021 東京都千代田区外神田三—一—三 鈴木ビル六F
TEL〇三(三二五五)八八八三
FAX〇三(三二五五)八八五八

Game Machine's Best Hit Games 25

98年年間ベストヒットゲームズ25

基板で2年連続「鉄拳3」が首位

「年間ベストヒットゲームズ25」は、その年の上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、一年間で最も安定して高い評価を得たゲームを見いだすことができる（半期ごとの集計方法については下半期ベストヒットゲームズ25の註を参照）。

対象となる一年間は前年十二月ごろから、十一月ごろまでなので、期間中フルに稼動しなかった（つまり集計期間の短かい）新ゲームは不利になる。十二ヵ月に換算して比較することも考えられるが、実際に稼動した実績を基準とするにはこれが最善と思われる。

本紙チャートは（オペレーターによる評価順位ではなく、評価そのもの）データの積み重ねから決定されるものだけにかなり精度が高く、業務用TVゲーム機分野では最も権威のあるチャートとなっている（現行方式は八六年から実施）。

年間ベストヒットゲームズ25で、TVゲームのソフトウェア部門と完成品部門のトップには、八九年度以来毎年、本紙「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られる。ちなみに九二年以降のソフトウェア部門一－三位は次のとおり。

九二年度①カプコン「ストリートファイターⅡ」、②セガ社「テトリス」、③カプコン「ストⅡダッシュ」。九三年度①カプコン「ストⅡダッシュ・ターボ」、②コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」、③SNK「餓狼伝説2」。九四年度①「ぷよぷよ」、②カプコン「スーパーストⅡ・X」、③セガ社「バーチャファイター」。九五年度①セガ社「バーチャファイター2」、②タイトー「パズルボブル」、③コナミ「対戦ぱずるだま」。九六年度①ナムコ「鉄拳2・バージョンB」、②タイトー「パズルボブル2」、③セガ社「バーチャファイター2・1」。九七年度①ナムコ「鉄拳3」、②カプコン「XメンVSストリートファイター」、③タイトー「パズルボブル3」。

さて九八年度ソフトウェア部門の一位に輝いたのはナムコ「鉄拳3」で二年連続のトップとなった。九七年は七ヵ月半しか集計期間がなかった。九八年は二年目だが、高インカムを保っている。

完成度の高いCG格闘ゲームとして高く評価されている。

二位はセガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2」。ワールドカップ98に伴うバージョンアップ版「ver98」を含めた。現在なおトップクラスの高インカムを保っている。

三位は彩京のシューティングゲーム「ストライカーズ1945Ⅱ」で、まったくペースを崩していない。オーソドックスな縦スクロールで成功している。

四位はSNKの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」で、十六位の「98」（集計期間四ヵ月）が引き継いだため。固定ファンがいる。「ネオジオ」ソフトは二十五位までで三作入っている。

五位はセタ「スーパーリアル麻雀P7」で、安定して稼いだが、勢いはない。麻雀ゲームは彩京「対戦ホットギミック」、ビデオシステム「ファイナルロマンスR」の三作と増えた（前年一作）。

六位はナムコの「闘魂烈伝3」で、これも安定して稼いだ。七位のカプコン「マーヴルVSカプコン」は集計期間九ヵ月分。カプコンの格闘ゲームは固定ファンがいて、六作も入っている。八位のテクモ「ギャロップレーサー2」も安定して稼いだが、勢いはない。

十八位のカプコン「ストリートファイターZERO3」は集計期間が四ヵ月。二十四位の「ストリートファイターEX2」は六ヵ月間。

十九位の「テトリス」は満十年間に渡って稼いだ、歴史に残るゲーム。「上海」シリーズも根強いが、「上海・万里の長城」だけが残った。

TVゲーム機——ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	鉄拳 3（ナムコ）	97・3	4561
2	バーチャストライカー 2（ver.98含む。セガ社）	97・6	4366
3	ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）	97・10	2622
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（SNKネオジオ）	97・7	2377
5	スーパーリアル麻雀 P7（セタ／ビスコ）	97・11	2295
6	闘魂烈伝 3（ナムコ）	97・12	2207
7	マーヴルVSカプコン（カプコン）	98・2	2171
8	ギャロップレーサー 2（テクモ）	97・9	2163
9	対戦ホットギミック（彩京）	97・11	2127
10	ストリートファイターⅢセカンドインパクト（カプコン）	97・10	2093
11	パズルボブル 4（タイトー）	98・2	1934
12	私立ジャスティス学園（カプコン）	97・12	1917
13	月華の剣士（SNKネオジオ）	97・12	1855
14	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ）	98・3	1712
15	子育てクイズマイエンジェル 2（ナムコ）	97・5	1709
16	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	98・7	1678
17	リベログランデ（ナムコ）	97・12	1647
18	ストリートファイターZERO3（カプコン）	98・7	1588
19	テトリス（セガ社）	88・12	1525
20	マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（カプコン）	97・7	1507
21	上海・万里の長城（サン電子／テクモ）	95・8	1483
22	ギャルズパニック S（カネコ）	97・4	1475
23	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社）	96・12	1454
24	ストリートファイターEX2（アリカ／カプコン）	98・5	1450
25	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ）	95・12	1448

完成品タイプでは ハウス・オブ・ザ・デッド

完成品タイプのTVゲーム機で九二年以降の一－三位は次のとおり。

九二年度①セガ社「F1エキゾーストノート」、②ミッドウェー社「ターミネーター2」、③ナムコ「スターブレード」。九三年度①コナミ「リーサルエンフォーサーズ」、②セガ社「バーチャレーシング」、③ナムコ「ファイナルラップ3」。九四年度①ナムコ「リッジレーサー」、②セガ社「バーチャファイター」、③「リーサルエンフォーサーズ」。九五年度①セガ社「バーチャコップ」、②同「バーチャファイター2」、③ナムコ「エースドライバー」。九六年度①セガ社「バーチャコップ2」、②同「電脳戦機バーチャロン」、③ナムコ「アルペンレーサー」。九七年度①セガ社「バーチャファイター3」、②「電脳戦機バーチャロン」、③タイトー「電車でGO！」。

さて九八年度完成品タイプTVゲーム機の一位に輝いたのは、セガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。九七年度六位から伸ばしてきたもので、今なお安定して稼いでいる。

四位まですべてセガ社で、二位が「バーチャファイター3tb」、三位が「ゲットバス」といずれも勢いを残している。四位「ロストワールド」はやや衰えてきた。

五位はナムコの騎乗ゲーム「ファイナルハロン」で、安定して稼いだ。

六位のタイトー「電車でGO！2高速編」は、十四位「電車でGO！」を継ぐもの。九八年八月に「3000番台」を追加しており、これを含めた。人気持続中。

七位のコナミ「ビートマニア・セカンドミックス」は、九八年九月「同サードミックス」に引き継がれているが、大幅バージョンアップなのでそれぞれ独立して集計した。「3」はまだ二ヵ月しか集計期間がないが、トップクラスの稼ぎぶりだ。

十位「タイムクライシス2」は集計が六ヵ月半しかない。下半期では一位だった。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	97・3	3334
2	バーチャファイター3 tb（セガ社）	97・10	2936
3	ゲットバス（セガ社）	97・12	2931
4	ロストワールド（セガ社）	97・7	2719
5	ファイナルハロン（ナムコ）	97・7	2414
6	電車でGO！ 2高速編（3000番台含む。タイトー）	98・3	2367
7	ビートマニア 2nd Mix（コナミ）	98・3	2313
8	電脳戦機バーチャロン・OT（セガ社）	98・3	2071
9	セガラリー 2（セガ社）	98・2	2069
10	タイムクライシス 2（ナムコ）	98・4	2063
11	ハーレーダビットソン（セガ社）	97・12	2034
12	ガンバレット（ナムコ）	94・10	1977
13	バーチャコップ 2（セガ社）	95・9	1958
14	電車でGO！（タイトー）	97・3	1743
15	レイブレーサー（ナムコ）	95・8	1715

その他では「プリクラ2」

フリッパー部門は全体にデータが少なく、省略した。TVゲーム機、フリッパー、景品で大きく左右されるクレーンゲーム機を除いた、その他のアーケードゲーム機部門では、二年連続してアトラス／セガ社「プリント倶楽部2」が一位になった。しかしアトラスが期待した「スーパープリクラ21」は九位にとどまった。二位にはコナミ「プリプリキャンバス」が上がってきた。三位のタイトー「写してちょ！」もよく伸ばした。

AM自販機は九六年後半から多数出荷され、それぞれの特色を生かしたものが伸ばす結果となったが、全体の評価は拡散している。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	発売	評価
1	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社）	96・12	3534
2	プリプリキャンバス（コナミ）	97・7	2254
3	写してちょ！（タイトー）	97・9	1849
4	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ）	96・12	1827
5	ストリートスナップ（トーワジャパン）	98・4	1790
6	スタアオーディション（ナムコ）	97・9	1721
7	ネオプリント（SNK）	96・10	1701
8	カレンダー倶楽部（ホープ／セガ社）	97・9	1074
9	スーパープリクラ21（アトラス）	98・2	1009
10	ネーム倶楽部（セガ社）	96・9	1007
11	ジョイスタンド（大平技研）	96・10	1004
12	プリネーム（バンダイ）	96・11	963

AOU表彰98年度優良店

AOUは「平成十年度模範優良店」として百八店を選び、十一月十二日の全国大会で表彰した。

これは「他の模範となる店舗の事業者をたたえる」ことを目的に九一年からAOUが表彰してきているもの。表彰店舗数は今回を含め累計九百三十九店となり、選出を見合わせる協会が年々増えてきており、今回は過去最多の十七協会が選出せず、表彰の意味を問う声も出ている。

表彰店一覧は会員協会の都道府県名と選出数、表彰店名、運営会社名（一部略称、所在地の順で掲載した。（編集部）

北海道（4）
「T／I琴似」（タイトー。札幌市西区琴似二条[illegible]丁目八）、「セガワールド札幌」（セガ社。札幌市東区伏古十条五丁目）、「フラミンゴ・パラダイスⅡ」（ダイワ貿易。旭川市春光六区二条一丁目）、「ナムコランドサッポロファクトリー店」（ナムコ。札幌市中央区北一条東四丁目一の一、札幌ファクトリー一条館内）。

青森（2）
「ユニバース沖館店ニコニコキッズランド」（東洋テクトロン㈱。青森市沖館一丁目十三の一）、「スペースイン」（三珠産業㈱。弘前市土手町三十九）。

岩手
選出せず。

宮城（4）
「セイタイトーウィングス」（タイトー。仙台市太白区長町六の五の五）、「ロッキーワールド南町店」（東洋テクトロン㈱。仙台市青葉区中央三の八の三十三）、「アクライム古川店」（㈱ハニュウ。古川市駅前大通り一の三の十三）、「ナムコランドイトーヨーカドー仙台泉店」（ナムコ。仙台市泉区泉中央一の五の一、イトーヨーカドー仙台泉店内）。

秋田（2）
「大館メルヘンランド」（タイトー。大館市御成町三丁目七の五十八、いとく大館ショッピングセンター内）、「ジョイプレイランド・ソピア御所野店」（㈱ソユー。秋田市御所野地蔵田一の一の一、イオン秋田SC2F）。

山形（2）
「プレイゾーン・ジャック＆ベティ」（㈱ニチエイアミューズメント。山形市十日町一丁目二の三）、「プラボ酒田店」（ナムコ。酒田市大字古荒新田字南田五の一）。

福島
選出せず。

東京（11）
「ミラノ店」（㈱シグマ。新宿区歌舞伎町一の二十九の二）、「ゲームファンタジア門前仲町店」（同。江東区富岡一の五の五、[illegible]町田市南成瀬一の三の二、ユニー成瀬店内2・3F）、「キッズランド」（㈱ビスコ。豊島区要町三の十[illegible]、第十一A彌ビル二階）、「パート2」（同。豊島区要町三の十二の十七の二）。

茨城（3）
「プレビジョイカム水戸[illegible]店」（プレビ㈱。水戸市宮町一の二五〇、[illegible]マイムビル内）、「セガワールド霞ヶ浦」（セガ社。稲敷郡東町西代一[illegible]の一）、「ゆにろ[illegible]崎店」（大野商事㈱。稲敷郡新利根町角崎[illegible]九の七）。

栃木（6）
「シーサイドリゾート・アミューズメントパーク」（㈱グッド・ヒル。宇都宮市[illegible]七の三）、「東京[illegible]ー足利店」（㈱バ[illegible]スト。足利市朝倉[illegible]四の二）、「足利・ナムコランド」（ナムコ。足利市朝倉町[illegible]番地、コムファー[illegible]C4F）、「メデ[illegible]ランド西那須野」（㈱[illegible]。那須郡西那須野町一の一〇〇九の[illegible]）、「ファンタジー[illegible]」（㈲松商。那須郡西那須野町二区町三五[illegible]）、「セガワールド[illegible]」（セガ社。小山市東城南一の一の十八）。

群馬
選出せず。

埼玉
選出せず。

千葉（3）
「アミューズメントスクウェア・テクモピア成田店」（テクモ㈱。成田市飯仲十一の十）、「セガワールド浜野」（セガ社。千葉市中央区村田町八九三の九十六）、「プラボ花見川店」（ナムコ。千葉市花見川区畑町二八七一の二の二）。

神奈川（4）
「ゲームファンタジア鶴見店」（㈱シグマ。横浜市鶴見区豊岡町十六の二）、「アミューズメント・パークピア」（㈱マタハリー。川崎市川崎区砂子二の三の四、ピアパークビル3F）、「クラブセガ横浜」（セガ社。横浜市西区みなとみらい二の三の四、クイーンズスクエア横浜「アート1」3rd、B2-B3）、「ステーション溝の口」（タイトー。川崎市高津区溝ノ口一の十一の八）。

新潟
選出せず。

山梨（2）
「サンパーク」（㈱三共。韮崎市若宮一の二の五十）、「プレイランドセンシン」（㈱センシン。甲府市朝気三の一の十二）。

長野（4）
「セイタイトー有明」（タイトー。南安曇郡穂高町有明五八九六の一）、「ハイテクエンターティメントアーサー」（ハイテクエンターティメントアーサー。飯山市大字飯山一一六九）、「ナムコランド・メガマート山形店」（ナムコ。東筑摩郡山形村三三九）、「セガワールド豊科店」（セガ社。南安曇郡豊科町大字南穂高一一一五）。

静岡（5）
「ジョイスクエア静岡」（㈱サンセイブ・エンターテイメント。静岡市中野新田三四五の一）、「イトーヨーカ堂沼津店ファミリーランド」（㈱友栄。沼津市高島本町一の五、イトーヨーカ堂内）、「TSUTAYA・LAND島田店」（長野興産㈱。島田市中溝町二五三一）、「ミラクル富士店」（㈱高田企画。富士市本町七番十六号）、「富士箱根ランドゲームセンター」（大観商事㈱。田方郡函南町桑原苗場一三五四）。

富山
選出せず。

石川
選出せず。

福井
選出せず。

岐阜
選出せず。

愛知（6）
「ゲームファンタジーランド・ナイル」（㈱エフジィエル。東海市名和町三番割上四十番地の二）、「ポート24」（蒲郡サンアミューズメント㈱。宝飯郡御津町下佐脇字仲荒十九の三）、「サイバーシティ・リオ新瑞店」（㈱マツヤ会館。名古屋市瑞穂区瑞穂通八丁目二十六番地）、「ゲームセンター・ビッグ・ファイブ」（㈲大五産業。名古屋市熱田区伝馬二の二の五）、「セガワールド豊明」（セガ社。豊明市前後町ほら貝一三八四）、「アミューズメントパーク・アリス」（中央産業㈱。名古屋市緑区鳴海町字境松二十一番六）。

三重（4）
「アミューズメントスペース・イキ」（㈲井上商会。員弁郡員弁町大泉新田九二六）、「サンボール」（幸良産業㈱。上野市小田町南出一五二八）、「プリッズ桑名店」（ナムコ。桑名市新西方一丁目四十三番、マイカル桑名店内）、「セイタイトーサンパーク」（タイトー。松阪市大黒田町七〇八）。

滋賀（2）
「平和堂近江八幡店」（ナムコ。近江八幡市鷹飼町五七一）、「びわ湖タワー」（フタミ観光㈱。大津市今堅田三の十一の一）。

京都（1）
「パピヨン」（㈱パピヨン。京都市中京区新京極通り蛸薬師下る東側町五三三）。

大阪（9）
「遊楽園」（㈱ユウビス。大阪市北区天神橋六の四の十三）、「プレイシティキャロット・第四ビル店」（ナムコ。大阪市北区梅田一の十一の四、B二〇〇）、「ネオジオランド江坂2号店」（㈱エス・エヌ・ケイ。吹田市豊津町十四の十二）、「JOY・BOX」（㈱アスモ。大阪市天王寺区上本町六の四の三）、「アミューズBonBon」（同。寝屋川市香里南之町二十の二十三）、「セブンツー」（㈲大阪相進。大阪市東住吉区駒川四の十三の七、センチュリープラザB1F）、「メルヘンランド岸和田店」（㈱カプトロン。岸和田市土生町二の三十二の七、岸和田トークタウン2F）、「心斎橋GIGO」（セガ社。大阪市中央区心斎橋筋二の二の十九）、「セガ・アリーナ・Pa・dou」（同。大阪市西区千代崎三丁目北二の三）。

兵庫（6）
「セガワールド・ツカシン」（セガ社。尼崎市塚口本町四の八の一、つかしん内2F）、「セガワールド・ハーバーサーカス」（同。神戸市中央区東川崎町一の三の三、ハーバーサーカス3F）、「セガワールド・福知山」（同。福知山市篠尾小字沢一一八四）、「メルヘンランド」（タイトー。神戸市西区竜ガ岡町一の二十一の一）、「プレンティ（PB・PC）」（ナムコ。神戸市西区糀台五の六の一、プレンティ専門店二番3F）、「プラボ新神戸店」（同。神戸市中央区加納町一の三の二、新神戸オリエンタルシティ3F）。

奈良
選出せず。

和歌山（1）
「長崎屋和歌山ナムコランド」（ナムコ。和歌山市元寺町五の五十八、長崎屋和歌山店1F）。

鳥取
選出せず。

島根（2）
「セガワールド出雲」（セガ社。出雲市渡橋町七八二）、「セイタイトー松江」（タイトー。八東郡玉湯町大字湯町三十六番九号）。

岡山
選出せず。

広島（4）
「セガワールド・MEGA」（セガ社。広島市安佐南区中筋四丁目十一の七）、「フジグラン尾道店」（ナムコ。尾道市東尾道十九の七）、「セイタイトー大竹店」（タイトー。大竹市晴海一丁目五の1F）、「セイタイトーZIATH松永店」（㈱一富士興業。福山市柳津町二二六八の十）。

山口（3）
「ナムコランド・サンパーク小野田店」（ナムコ。小野田市中川六の四の一）、「ふぁんたじーらんど・てくもぴあ山口店」（テクモ㈱。山口市御堀一三〇二の一、ゆめタウン山口2F）、「ゲーム・ワンダー」（エフエムグランプリ㈲。山口市宮島町九九七の一）。

徳島
選出せず。

香川（1）
「サーカス・サーカス坂出店」（㈱ゼムス。坂出市江尻町一〇〇〇番地一、坂出中央ボウル内）。

愛媛（2）
「ナムコランド姫原店」（ナムコ。松山市姫原二丁目四の二十八）、「セガワールド枝松店」（セガ社。松山市枝松町五丁目七の三十二）。

高知
選出せず。

福岡（4）
「ゆめキッズゆめタウン筑紫野店」（ナムコ。筑紫野市大字針摺三十の十二、ゆめタウン筑紫野店2F）、「夢空間」（㈲エヌ・エーシー。博多区東光寺町二丁目七の三〇）、「天神ギーゴ」（セガ社。福岡市中央区天神二の七の六）、「マリンランド・ダイエー徳力店」（㈱大生エンタープライズ。北九州市小倉南区守恒一の十一の二十）。

佐賀
選出せず。

長崎（3）
「ハイテクセガもみの木村」（セガ社。諫早市小川町九十の一）、「ニューカジノ95」（㈱九娯貿易。佐世保市下京町六の十五）、「早岐シルバーボール」（㈲佐世保娯楽特機。佐世保市早岐町四一七）。

熊本
選出せず。

大分（2）
「セガ・ワールド城島」（セガ社。別府市東山一二三番地）、「アルファー21」（大鵬物産㈱。大分市中央町二丁目五の三、サティ大分店8F）。

宮崎（2）
「ナムコランド日向店」（ナムコ。日向市大字日知屋一四七九八の一）、「セガワールドパラダイスガーデン」（セガ社。宮崎市山崎町字浜山）。

鹿児島（4）
「タイトーステーション天文館」（タイトー。鹿児島市千日町五の二十一の二十二）、「遊都秘亜」（㈲中央レジャー産業。鹿児島市千日町八の十五）、「室内遊園地TOY‐BOX」（長島商事㈱。鹿児島市与次郎一の十一の一）、「ゲームステーションTOP・GUN」（トップガン。鹿児島市中央町三十四の九）。

沖縄
選出せず。

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.328

矢飛圓方

一九九九年　正月

一輪の霜の薔薇より年明くる　秋桜子

オリオンの盾新しき年に入る　多佳子

清冽な泉が滾々と湧き出るような雰囲気の中にも華やぎがあるような新年を迎えたい。

一九〇〇年代最期の年がきた。

一〇〇〇年前の国では鴨川の堤が決壊して京の都は水浸しになり、その後伝染病の流行が激しくなる。

貴族は次々と伝染病で死にかかった、まだ生きている使用人を、他の貴族の家の前に深夜こっそりと棄てに行かせている。

国のリーダーは一〇〇〇年前でも今よりもずっと酷いものであった。

昔はよかったというのは半分は寝言である。

国はどうやら下り坂を下っているらしい。

一説によれば、戦後だけに限れば総合的には東京オリンピックのころがピークであったという。

戦後以前はもっとよくなかった時代が続いていたのだから、国の歴史上のピークが東京オリンピックのころであったということになる。

その時代を経験してきた人たちは、国の人々でももっともハッピーな時代を経験してきたのだ。

その割には冴えたものではなかったなあというのが実感であるにせよ。

何が走り何が飛ぶとも初日豊か　草田男

多分今日も世界中を走り飛んでいる妖怪がいる。マルクスにはこの妖怪が見えていたのだろうか。

妖怪の名前はヘッジファンド。

一九九八年の初頭にはまだこの怪物の正体についてはそうは知られていなかった。

去年一年間でもっとも知られるようになった語のひとつである。

ヘッジファンドが正体をあらわすきっかけになったのは一九九八年八月、ロシアのルーブルの切り下げによってである。

これをうけて九月に米国の大手のヘッジファンドのひとつ、ロングターム・キャピタル・マネジメント（LTCM）が行き詰まる。

LTCMというヘッジファンドの中のただひとつの企業の場合だけをみても。

高額単位（小金持ちは相手にしない）であつめた資金が四十八億ドル（約五千五百億円）。

これを元手に、金融機関から融資を受け、さらに高度の金融技術を駆使して一兆二千五百億ドル（約百四十兆円）、元手の二百倍以上の取引を契約している。

ヘッジファンドはバクチファンドとよばれている。

経済学ではテコの効果とよんでいる。ちょっとの資本で巨額の利益をえることも可能であるが、失敗をすれば当然巨額の損を出す。

金融技術の駆使をコーチしたのはノーベル賞受賞の経済学者二人。

経済学に無効宣言が出されてから久しいが、またしても性懲りもなく経済学者がかんでいる。

今、国だけではなく世界中でもっとも必要な学は実践的な哲学すなわち倫理学である。

しかし情けないことにサルトルクラスの倫理学者さえ見当らない。

森嶋通夫がロンドンから帰って、「政策ミスよりひどいモラル」と、遠慮がちにほんのちょっとモラルにふれているが、コトはそう生易しいものではあるまい。

国がこのところふりまわされているグローバル・スタンダード、もっと大雑把に「グローバリズム」ともよばれている。

この発信地は米である。

「自己責任・透明なルール、情報開示」を強調してきた。

滑稽なことにヘッジファンドを容易に入国させるために「グローバリズム」を称えていた米の膝元でヘッジファンドがこけてみると。

この妖怪については米連邦準備制度理事会（FRB）への届け出も監視もなく、情報開示は、顧客へ運用成績を知らす手紙だけ。どんなヘッジファンドがどれだけ資金を動かしているか、財務省も中央銀行（FRB）もわからない。

でたらめである。

もうひとつおまけがある。

LTCMには役員としてFRB＝中央銀行＝米連邦準備制度理事会の元副議長、デビッド・マリンズが入っていたことが分る。

さらにLTCMには米の大銀行経営者たちが自分の資産運用を任せ、同時に銀行から融資していたことも明らかになる。

国の腐れきった護送船団方式を範として見習ったのだろうか、グローバル・スタンダードの本家、米でも当局・銀行・ヘッジファンドが「私的関係」で結びつくという暗い構造をつくっている。

米でもクリちゃんの下半身の問題よりももっと深く基本的なところでモラルがとんでしまっている。

一九九八年には、ロシアだけではなく、どんなに多くの国でヘッジファンドによって「使い道がないほどの外国資金が集まり、ある日突然に逃げ出す」という事態が惹起したことだろう。

しかも、LTCMの資金は四十八億ドルでしかなかったのだが、高齢化が進展加速している先進国で将来に備えて蓄えられた個人金融資産は増加する一方で、世界の年金資産は二十兆ドル（約二千三百五十兆円）に達するという。

実体経済をかけはなれてしまった虚の経済でデリバティブ（金融派生商品）へのモラルを失った技術の研究（？）だけがすすめば、今の技術でさえ元手の二百倍の資金が運用可能であるから、その額はまさに天文学的数字になる。

モラルを失った科学の行きつく先が水爆であったのだが、モラルを失った経済の行きつく先も、世界を同時に何度も破壊出来る妖怪をつくりあげてしまった。

この妖怪の正体の正体は何であるか。

それはアメリカのモラル・ハザード（道徳的退廃）である。

基軸通貨国（世界中のあらゆる決済は最終的にはドルでなされる）であるのに、米の貿易赤字はどんなに巨額になろうともどんなに年月が経とうとも一切これを支払おうという努力がなされていない。

ただ赤字に見合うだけの紙幣が毎年印刷されてゆくだけである。

ここから世界中の実体経済の崩壊がはじまる。

こうした単なる紙きれ同然の紙幣が短期資金と化して世界を席巻し、過剰流動性を発生させている。

ただアメリカに本当に貿易赤字の清算を迫る（単なるドルの垂れ流しではなく）ということは、鼠が猫の首に鈴をつけてくるのと同じ問題である。

新年にあたって、イカロスの失墜ならぬヘッジファンドの失墜。

その前にいや同時にヘッジファンドの産みの親、米の赤字国債の縮小への努力を願いたい。

JANUARY 1・15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.66
2	2	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（ＳＮＫネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	7.52
3	7	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.55
4	–	ガンバード　2（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	6.36
5	4	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	6.33
6	–	ダービークイズ　マイドリームホース（ナムコ） Quiz my Dream Horse* (Namco)	6.13
7	3	スパイクアウト（セガ社） Spike Out (Sega)	6.08
8	6	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.97
9	–	パカパカパッション（ナムコ） Paka Paka Passion (Namco)	5.86
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	5.82
11	8	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.79
12	5	サムライスピリッツ　2　アスラ斬魔伝（ＳＮＫネオジオ） Warriors Rage (SNK)	5.64
13	10	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	5.50
14	11	超鋼戦紀キカイオー（カプコン） Tech Romancer (Capcom)	5.11
15	14	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.07
16	12	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.00
17	16	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	4.96
18	15	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.93
19	13	ショックトルーパーズセカンドスカッド（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Shock Troopers (Saurus/SNK)	4.83
20	25	サイキックフォース　2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	4.82
21	20	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.69
22	21	ライデンファイターズ　ＪＥＴ（セイブ） Raiden Fighters JET (Seibu)	4.64
23	18	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.63
24	24	ランドメーカー（タイトーＦ３） Land Maker (Taito)	4.56
25	22	スーパーリアル麻雀　Ｐ７（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	4.29

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution (Konami)	9.45
2	2	ビートマニア　3rd　Mix（コナミ） Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)	8.41
3	–	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	8.05
4	3	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.80
5	5	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.72
6	–	ガンメンウォーズ（ナムコ） Gunmen Wars (Namco)	6.71
7	6	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	6.42
8	7	ビーストバスターズセカンドナイトメア（ＳＮＫ） Beast Busters 2nd Nightmare (SNK)	6.00
9	–	レーシングジャム・チャプター　Ⅱ（２Ｐ／ＳＤＸ）（コナミ） Racing Jam Chapter Ⅱ (2P/SDX) (Konami)	5.86
10	10	セガラリー　2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.59
11	11	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.47
12	8	デイトナＵＳＡ　2（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	5.31
13	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.29
14	15	テクノドライブ（ナムコ） Techno Drive (Namco)	5.25
15	14	オペレーションタイガー（タイトー） Operation Tiger (Taito)	5.00
16	–	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	4.93
17	18	パニックパーク（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	4.92

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	5.00
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.50
3	4	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.55
2	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.53
3	1	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	7.15
4	4	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.47
5	5	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.31

Atlus Suffers Loss, Tecmo Results Fall

Atlus Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥8,957 million, down 62.1% from the same term a year ago, and a net loss of ¥341 million. This was announced on November 20.

A breakdown of revenue shows that coin-op games (mainly its photo sticker machine) accounted for ¥5,323 million, down 74.9%, home videos ¥2,010 million, up 63.1%, arcade operation income ¥1,427 million, up 28.4%, and others ¥197 million. The export results were not announced.

Round 1 Corp., Osaka, posted mid-term revenue of ¥4,474 million, up 26.5% over the same period a year ago, and net income of ¥446 million, up 15.2%. This was announced on Nov. 9. Round 1 listed its stocks on the Osaka Stock Exchange 2nd, and its stocks were also listed on the Tokyo Stock Exchange (TSE) from December 8, 1998.

A breakdown of revenue shows arcade operation accounted for ¥1,922 million, up 16.2%, bowling centers ¥2,464 million, up 50.0%, other operation income ¥184 million, and equipment sales ¥2 million. The number of locations operated by Round 1 increased by 6 to 18.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted mid-term revenue of ¥4,241 million, down 21.2% from the same term a year ago, and net income of ¥226 million, down 21.6%. This was announced on November 16.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥929 million, down 55.0%, home videos ¥1,062 million, down 25.6%, arcade operation income ¥2,120 million, up 12.4%, and others ¥130 million.

Coin-op exports accounted for ¥154 million, down 125.1%, home videos ¥99 million, and others ¥106 million. The export ratio increased to 8.5% from 1.0%.

Sugai Entertainment Co., Ltd., Sapporo, posted mid-term revenue of ¥3,339 million, down 8.% from the same period a year ago, and net ncome of ¥2 million, down 96.7%. This was announced on November 17.

A breakdown of revenue sows that arcade operation income accounted for ¥1,495 million, down 5.8%, bowling centers ¥860 million, down 8.2%, karaoke booths ¥236 million, down 16.6%, other operation income ¥176 million, up 5.8%, movie theatre ¥552 million, down 13.0%, and others y18 million.

Jaleco Ltd., Tokyo, posted mid-term revenue of ¥2,523 million, down 33.0% from the same term a year ago, and net income of ¥2 million (compared to net loss of ¥1,119 million in the same term a year ago). This was announced on November 20.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥994 million, down 58.3%, home videos ¥914 million, up 60.2%, aquariums ¥128 million, down 37.4%, and arcade operation income ¥486 million, down 19.9%.

Coin-op exports accounted for ¥64 million, home videos ¥383 million, and aquariums ¥21 million. The export ratio increased to 18.6% from 2.9%.

Jaleco explains that it did not incur a net loss despite the drop in revenue, because ¥444 million of tax was refunded as a result of transfer price adjustments for six years made between Japan and the USA.

A Happy New Year!

Tasko Files Protection

Tasko Co., Ltd., Osaka, went bankrupt on November 30. It is likely to start talks with creditors, and intends to continue its business. The liabilities amount to ¥9,294 million.

A tent manufacturer, Take seat Komagome, founded in 1937, was incorporated in December 1967, and renamed Tasko when it joined the amusement business in July 1972. It has manufactured a wide variety of products from tents for attractions to inflatable attractions and arcade games. Tasko also operated 80 arcades within shopping centers.

The bankruptcy is thought to be attributable to the banks suddenly cutting off financing the company and the deep recession in the Japanese economy.

New Winter Season Games

Prior to the year-end season, Konami, Sega, SNK, and Jaleco held private shows. Konami introduced the CG car race game "Thrill Drive", basketball video "NBA Play By Play", and shooting video "Gradius IV" from mid-November to the end of the month. Sega Enterprises unveiled the CG attraction video "Magical Truck Adventure", CG gun video "L. A. Machineguns", and "Dynamite Baseball" for "NAOMI" system on November 25. SNK unveiled the fighting fame "Fatal Fury – Wild Ambition" for the "Hyper NEO·GEO 64", and also announced that it would handle Atari Games' "Gauntlet Legend", "Site 4", "Radical Bikers" on December 8. Jaleco unveiled the rhythm action video "VJ's" (tentative name) on December 9.

Hitachi Enters Amusement Biz

A new ride simulation system, jointly developed by Hitachi Ltd., Tokyo, and simulation pioneer Douglas Trumbull's Entertainment Design Workshop LLC (EDW) Sheffield, MA, will be marketed worldwide by Imax Corporation's subsidiary Ridefilm Corp., Mississauga, Ontario, and Hitachi. This was announced on November 18, at IAAPA' 98, Dallas.

Hitachi, the major electronics company, founded its Amusement System Planning Division in August 1998 in order to develop amusement systems to make full use of Hitachi's advanced virtual reality, special graphic processing and digital technology. Hitachi and EDW reached agreement in February 1998 that both companies would jointly develop a next-generation ride simulation system.

Trumbull Company, which is famous for "Back to the Future – The Ride" (1991), was founded in 1989 by Douglas Trumbull. In 1994 Imax and Trumbull Co. established Ridefilm Corp. and have subsequently sold the "Imax Ridefilm Simulator" in various countries across the world. EDW, founded in 1997, is a creative design firm focusing its efforts on the location-based entertainment industry.

"Simulation Ride System" (tentative name) developed by Hitachi and EDW is a lightweight and compact type for 6 players adopting an electro-mechanical motion base (4DOF). The players can enjoy fully digitalized high resolution images, and since each seat is equipped with a control button, the players can enjoy interactive software.

The interactive software "Contraption!" was also developed jointly by Hitachi and EDW, and was introduced at Imax's booth of IAAPA Show '98. Ridefim's non-interactive library including "Fun House Express", "Crashendo", "ReBoot – The Ride", "Dolphins – The Ride", "Asteriod Adventure" and "In Search of The Obelisk" can also be utilized by this system. Hitachi and Ridefilm intend to ship this simulator system in June 1999.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Higashi Umeda Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

謹賀新年
ナムコ開運双六
カイウンスゴロク
namco
13
ガンメンウォーズの投入が遅れて客数減少。2つ戻る。
14
ガンメンウォーズ
顔に自信を取り戻し6コマ進む。
GUNMEN WARS
15
ダービークイズ
マイドリームホース
1995年のベストセラー作品はどれでしょうか?
ソフィーの世界
マディソン郡の橋
ダンス・ダンス・ダンス
ワイルドスワン
馬に乗って加速がつく!
トップの人の所まで駆け抜ける。
16
17
宝くじが大当たり!
新規店舗を増やしてゲーム機を大量発注する。2コマ進む。
12
てんこもりシューティング
振り袖の女性に大人気!話題が集客に結びつく。
11
一番後ろの人のところまで戻る。
上がり
18
タイムクライシス2シングル
製品導入で堅実な運営が実る。3コマ進む。
10
ファミスタグランドスラム
ホームランが病みつきになるプレイヤー続出!2コマ進む。
9
ラッキーガラポン
福引きイベント開催により入客倍増!次の回に2が出たら4つ進める。
19
ファイティング レイヤー
入荷!競合店に差を付けた!
誰かを3つ戻す。
©ARIKA CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
8
22
パカパカパッション
リズム良く、1コマ進む。
©1998 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED
21
ピンポイントショット
アトラクション入荷でレイアウト更新!客足倍増!
20
7
トラベルチャンス
旅番組のロケ地になる。
©1998 IDEA MECHANISM CENTER
6
搬出時にぎっくり腰になる。自宅療養で一回休み。
4
クールガンマン
ライバルと荒野の決闘!
トップの人を自分のコマに戻す。
3
アタックプラレール
子供たちに大人気!お正月からお年玉連続投入!
©TOMY "プラレール"は株式会社トミーの登録商標です。
2
店内改装!サイコロを振って偶数なら一回休み、奇数なら出目の分だけススむ。
1
ザ・ビンゴショー
「あなたの選択!ビンゴです!」
ふり出し
5
ビューティークラブ
ウインターバージョン(仮称)
冬のニューモードがあなたのお店から生まれて大流行!
平成11年・本年もよろしくおねがいいたします。
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL.011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉1-2-8 TEL.052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL. 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。